すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成15年6月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第6号 通巻第37号

eb! enterbrain

月刊アルカディア
6月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA

2003 No.037
6 JUNE
650 yen



式神の城II

SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS

アヴァロンの鍵

メタルスラッグ5

GUILTY GEAR XX #RELOAD
VIRTUA COP3
TIME CRISIS3
BORDER DOWN

pop'n music アーティスト大集合!3
ライブリポート!!

特別付録：
「pop'n music」表紙用描き下ろし
完全版B2ポスター

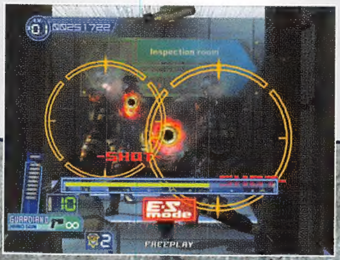
特集
闘劇初代王者決定!
～新たな目標(ターゲット)が生まれた日～

をくぐり抜けろ!

Chihiro

前作から5年後のバーチャシティを舞台に
新装備 E･S･Modeで凶悪犯罪に
立ち向かえ!





E･S･Mode
(エクシーディング-センス-モード)

超感覚によるスローな世界で激闘!!

ペダルを踏むと発動し、超感覚により 全てがスローになり、敵の放った弾丸も識別可能。発動中は常にE･Sゲージを消費し、時間の経過や敵を倒すことで回復します。

E･S･Attack (エクシーディング-センス-アタック)

瞬時の判断と正確な射撃が要求されるスリリングで刺激的な瞬間!

E･S･Modeの発展系とも呼べるE･S･Attackは特定の場面でオート発動し、限られた時間の中、最も効果的なポイントへ正確かつ素早い攻撃をすることで、状況を有利にできます。



プレイヤーのレベルに合わせた豊富なステージ!!


作戦コード「エンジェルアロー」
シンプルミッション


作戦コード「ストレイキャット」
ノーマルミッション


作戦コード「オウルストライク」
ハードミッション





ゲームを盛り上げる魅力的なキャラクター!!

- レイジ (主人公 1P)
- スマーティ (主人公 2P)
- ジャネット (オペレーター)


時を操り、危険な瞬間
VIRTUA COP 3
バーチャコップ3
TM
POLICE
P.D.


METAL SLUG
メタルスラッグ5
NEW METAL SLUG
READY-STEADY-GO!!
STRIKE DESTROY
THE SOLDIERS ARE ALRIGHT!
COME BACK!
COME BACK!
新しい敵！ 新しいスラッグ！ すべてがパワーアップした
ネオジオMVS最新作『メタルスラッグ5』出撃準備よし！
©PLAYMORE 2003 ◆「メタルスラッグ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
SNKキャラとカプコンキャラが、
ネオジオで激突！
夢の格闘巨編「SVCカオス」、
この夏アーケードに登場!!
SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
©PLAYMORE 2003 © CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.
◆「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」は一部株式会社カプコンの許諾を受けて、株式会社プレイモアが製造・販売するものです。
◆「SNK」は株式会社プレイモアの登録商標です。
◆「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。
ネオジオロム版、
いよいよ登場！
「新豪血寺一族 闘婚」、
プレイモアから。
ネオジオ家庭用ロムカセット
『新豪血寺一族　闘婚～Matrimelee～』
5月29日発売予定／価格39,800円（税別）
発売元：株式会社プレイモア
PLAYMORE
©NOISE FACTORY ©ATLUS 1993,1994,1997,2002
◆「新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～」は株式会社アトラスの許諾を受けて
株式会社ノイズファクトリーが開発、株式会社プレイモアが製造するものです。
SUN
株式会社 サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14-12
NEO GEO PLAYMORE
◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。



PlayStation®2
史上最大の戦場が待っている
Warp into Unending Excitement with Metal Slug!
～モーデン未だ降伏せず～
メタルスラッグ3
METAL SLUG 3™
©PLAYMORE
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
待望のメタスラ3、"PS2"でミッション開始!!
敵だらけの戦場に潜入して、キミの勇気とテクニックで突破せよ!
パワーアップガンや戦車などの乗物型兵器を使って敵をなぎ倒せ!
撃って、跳んで、爆破して… の超痛快アクションシューティング。
『メタルスラッグ3』、この春"プレイステーション2"に新登場!!
プレイステーション2専用ソフト『メタルスラッグ3』5月22日発売予定/価格6,800円（税別）
PLAYMORE®
www.playmore.co.jp
株式会社プレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
PS one Books
SNK BEST Collection
好評発売中
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」/価格1,980円（税別）
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」/価格1,980円（税別）
「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」/価格1,980円（税別）
「サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル」/価格1,980円（税別）
"PS one Books"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
◆「メタルスラッグ」「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「サムライスピリッツ」は株式会社プレイモアの登録商標です。 ◆ドリームキャストは株式会社セガの登録商標です。
KOF最新作ドリームキャストに登場!!
ドリームキャスト専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』6月19日発売予定/価格6,800円（税別）

















『闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-』

半年に渡る予選を経て、去る2003年3月22日、23日に決勝戦が開催された『闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-』。
この日、全7タイトルの王者が決まった。
『THE KING OF FIGHTERS 2002 CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE』
『SOUL CALIBUR Ⅱ』
『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』
『SUPER STREET FIGHTER ⅡX Grand Master Challenge』
『STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future』
『GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL』
『VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION』

この激戦の模様をお伝えしよう!!

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

◆巻頭特集◆　イベントリポートのほかにも、「闘劇」開催中に披露されたテクニックなども掲載!!

◆音ゲー情報満載◆
『dm』&『GF』情報や、ポップンライブリポートを掲載!!

◆メダル+RPG登場!◆

表紙イラスト
『式神の城Ⅱ』
Illustration by 園田 未來

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)



6
June 2003
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)03-5433-7156(編集部) http://www.arcadiamagazine.com/

付録B2判ポスター
『pop'n music9』
Illustration by shio



ついにシステムの片鱗が見えてきた！

SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM SVCカオス
■メーカー：プレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：未定
■発 売 日：2003年夏予定
■使用基板：未定

新たな企画コンセプト、そして待望のシステム情報の一部が公開された『SNK VS. CAPCOM SVCカオス』。登場キャラクターも続々と判明してきていて、期待は高まるばかり。発売までしばし待つべし！

S(Simple) S(Speedy) I(Insight)に続く、企画コンセプトは『静』・『動』の読み合いだ!!





前回のSSIというコンセプトのうち、『I』に当たる「奥深い駆け引き」を体現する、『静』と『動』というキーワードが明らかになった。緊迫状態の『静』、それが途切れてお互いにぶつかり合う『動』、二つの状態の共存によって、引き締まった展開が繰り広げられるゲーム性になりそうだ。

Ground Battle

そして新たなシステムが登場する！
グランドステップシステム

間合いの重要性を際立たせるために、「RUN（走り）」ではなく、「グランドステップ（ショートダッシュ）」を採用。



いずれにしてもグランドステップ中なら攻撃が出せる!?　いつでも出せれば、攻めバリエーションが増える上、フェイント効果も高い！



RUN（走り）ではなく、ショートダッシュによる前進で間合い調整。操作は恐らくレバーを前方向に2回だと思われるが……。

間合いの重要性を際立たせるために「RUN（走り）」ではなく「グランドステップ（ショートダッシュ）」が採用された。そして、単にショートダッシュで終わるだけではなく、そこから攻撃もできることが分かった。相手との間合いを調節しつつ攻撃を仕掛けたり、攻撃を空振りさせるような感じでフェイントを行なったりと、ショートダッシュで進む短い距離の中にも、色々な読み合いが発生するだろう。

まだダッシュ距離や速度をその目で見たわけではないが、企画コンセプトである「SSI」の文字通り、かなり使いやすいものになるはずだ。

※今回掲載されているすべての情報は開発バージョンのもので、製品版は予告無しに変更、削除される場合があります。ご了承ください。

主役級の役者たちがそろう！



TERRY BOGARD
テリー・ボガード

アメリカ出身

飢えた狼が再び！

こんなキャラだ！



※画面はCAPCOM VS. SNK 2のもの

高性能な突進技と、地をはう飛び道具パワーウェイブで相手を押さえ込むスタイルが得意のテリー。作品によっては、パワーチャージやファイヤーキックなど、連続技のバリエーションを広げられる必殺技も使えた。

今作では!?

高性能な突進技とグランドステップを組み合わせて強烈な横押しができるキャラになる？　切り返しに便利な無敵技があれば心強い。



GUILE
ガイル

アメリカ出身

やはり軍人は外せない！

今作では!?

ソニックブームのコマンドがためだと、グランドステップと絡めて出しにくい可能性がある。豊富な足技でラッシュを掛けていく方が向いているか？

こんなキャラだ！


※画面はSUPER STREET FIGHTER II Xのもの

常に二つの必殺技で闘い続けてきたガイル。ソニックブームで相手を跳ばせて、サマーソルトキックで迎撃するスタイルは既に完成されている。近年は高性能なスーパーコンボが装備されているので、ゲージの使い勝手もいい。



RYO SAKAZAKI
リョウ・サカザキ

日本出身

無敵の龍登場！

こんなキャラだ！



※画面はCAPCOM VS. SNK 2のもの

じっくり相手の動きを見てけん制し、虎砲を当てていくリョウは、ほかの必殺技の性能で戦法が大きく変わる。空中虎煌拳や猛虎・雷神剃、「一撃必殺」の天地覇煌拳と、スタンダードキャラと思えないほど技が充実している。

今作では!?

対応型のスタイルは、ゲームスピードが速いとキツイ。判定の強い技でうまくけん制できるといいのだが。

またまたアルカディアがズバリ予想!!①
グランドステップによる読み合いはこうなる!?

グランドステップの存在から連想されるあれこれ。発売後にどれくらい当てはまるものがあるか、今から楽しみだ。

ステップ技



※画面はCAPCOM VS. SNK 2のもの

グランドステップから出せる技は、どんなものがあるのか……。メーカー提供の資料には、ステップから京が荒咬みをような技を出す図があった。必殺技は出せそうだが、通常技も出せるのか？　という疑問が浮かぶ。また、ステップからの専用技にも期待したい。

通常技も出せた場合は、ダッシュしゃがみⓅによるラッシュができるかも。

ステップの形態


※画面はTHE KING OF FIGHTERS '98のもの

ステップの形態はどうなっているのか？　走るタイプだけではなく、少し跳び上がるようなステップのキャラは居るのか？　跳び上がる場合は、そこからジャンプ攻撃が出せると強そうだ。また、相手の攻撃をくらったとき、空中ヒットになるかも注目したい。

一足飛びタイプのキャラが居て、なおかつジャンプ攻撃を出せると強力だね。

ステップからの行動


※画面はTHE KING OF FIGHTERS 2002のもの

ステップから攻撃はできることは分かったが、素早くバックステップやジャンプができるのだろうか？　無敵時間のあるバックステップがある場合や、ステップからのジャンプで軌道の変化が見られた場合、ステップからの選択肢がかなり多くなるのは間違い無いぞ。

ステップからジャンプできた上に、ジャンプ軌道が変化すると面白いね。

欠かすことのできないあのキャラたちも！

こんなキャラだ！



※画面はSTREET FIGHTER III 3rd STRIKEのもの

『スパⅡX』で隠しキャラとして登場して以来、多くのゲームに乱入してきた豪鬼。「拳を極めし者」の名の通り、防御力の低さを多彩な技で補うテクニカルなキャラ。斬空波動拳や天魔空刃脚など、空中からの幅広い攻めを得意とする。



GOUKI

豪鬼

出身地不明

拳を極めし者も参戦！

今作では！？

グランドステップが空中判定なら、天魔空刃脚や斬空波動拳など、空中必殺技が出せるかも。また、豪鬼を象徴するような、新しい超必殺技の習得にも期待大！



CHOI BOUNGE

チョイ・ボンゲ

更生中の切り裂き魔

韓国出身

今作では！？

やはりジャンプ大Ⓟのめくり性能が、強さを決定しそうな感じ。小技から鳳凰脚を連続技に組み込むことができれば、決定力も補えそうだ。

こんなキャラだ！



※画面はTHE KING OF FIGHTERS 2000のもの

軽い身のこなしを武器に、画面上を縦横無尽に飛び回る戦法が得意なチョイ。高いジャンプ軌道と、空中制御できる必殺技、飛翔脚や旋風飛猿刺突などを駆使して、なかなか相手に的を絞らせない嫌らしい闘いができる。

こんなキャラだ！



※画面はSUPER STREET FIGHTER II Xのもの

ヨガで鍛えた長い手足を使い、遠距離から相手を近付けないように闘うダルシム。その独特の闘い方は対応されにくく、毎回安定した強さを誇っている。作品によっては、レバー入力で遠、近の通常技を切り替えられる。



DHALSIM

ダルシム

ヨガの奥義さく裂か？

インド出身

今作では！？

早い展開が予想されるため、相手をどこまで押さえ込めるかが課題。グランドステップからのドリルキックが中段になれば、攻めるダルシムが見れるかも？

またまたアルカディアがズバリ予想!!②

今回追加されたキャラから予想する残りのキャラ

少しずつ明らかになり、使用キャラ16人が判明。一体どこまで増えるのか？ 残りのキャラを予想してみたぞ！

マヴカプからか？



※画面はマーヴルvs.カプコン2のもの

もはや、人型でさえないキャラも。こんなのが参戦したら、どうなっちゃうの？

ご存知アメリカンコミックのヒーローとカプコンキャラが入り乱れる『マーヴル VS. カプコン2』。みぞうのキャラ数を誇るこのゲームは、アシストや、エリアルレイヴ（空中連続技）などシステムが豊富。キャラもアミンゴやソンソンなど、さまざまなタイプのキャラが居る。

MOWからか？



※画面は餓狼 MARK OF THE WOLVESのもの

彼が、最強の座に君臨したケビン・ライアン。この雄姿を再び見たいものだ。

バランスのいい格闘ゲームとして、評価の高い『餓狼MARK OF THE WOLVES』。不知火忍術の使い手や極限流空手を使う外人など、SNKの流れをくみつつも、斬新なキャラがたくさん。中でも、驚異のラッシュ力を持っていたケビンが参戦すれば、面白いことになりそう。

それともジャス学か？



※画面は燃えろ！ジャスティス学園のもの

やっぱり超必殺技は、複数人数で決める合体攻撃になるのか？

SNKの2Dポリゴン格闘ゲーム『侍魂 ～サムライスピリッツ』からの参戦があるなら、ジャスティス学園シリーズからの参戦が考えられる。

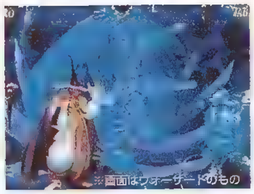
色に対抗して、女性キャラが出場するとしたら、人気の高いひなたやラン、委員長辺りが有力か？　意外なところでザキも面白そう。

TABASA
タバサ

天才魔導学者が求めるものは？



こんなキャラだ！



※画面はウォーザードのもの

剣と魔法の世界が舞台の「ウォーザード」でのタバサは、使い魔のネコを従えた魔導学者。
空中から急降下する特殊技、無敵時間のある対空技など使いやすい技がそろっている。また、様々な魔法をオーブ（アイテム）で使える。

今作では！？

[illegible]によって性質の異なっていた必殺技。高レベルな段階のものを出せれば、かなりの強キャラになりそう。驚異の性能だったジャンプ弱Ⓟにも注目だ。

SHIKI
色

さまよえる傀儡（くぐつ）



こんなキャラだ！



※画面はSAMURAI SUPIRITS2 アスラ斬魔伝のもの

サムライシリーズが2Dから3Dに変わったときに追加された女性キャラ、色。修羅と羅刹によって大きく闘い方が異なる。修羅は通常技主体で、ジャンプから攻め込んでいく。羅刹は必殺技主体で、地上戦主体で闘う。

今作では！？

スタンダードな修羅、トリッキーな羅刹。と、大幅に変わるキャラ性能がどうなるのか気になるところ。どちらの技も使えれば、かなり多彩な攻めを展開できそうだ。

意外な女性キャラたちの参戦！

「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」支援機関

カオスブレイク女学院

世田谷区で唯一無二の「SNK VS. CAPCOM SVCカオス」応援学級、それがカオスブレイク女学院である！　おハガキよろしくね。



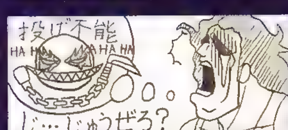
（和歌山県　うぐいすあん君）
☆隠れホタラー多かったよん。



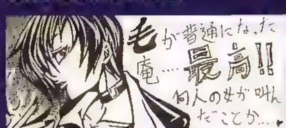
（新潟県　小猫屋本舗君）
☆魔界からおん出されたか？



（愛知県　もりやまゆうた君）
☆魔物系も居てほしいトコロ。



（千葉県　桃源☆郷君）
☆投げが存在しなかったりね。



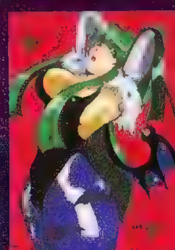
（埼玉県　草神まひるさん）
☆男もオカマも叫んだ模様。



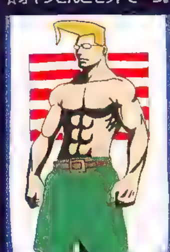
（東京都　ダラダラン君）
☆當ゲームが出たら使えよ！（笑）



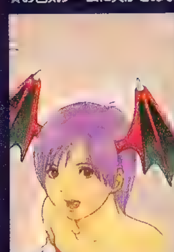
（福岡県　皐月トミィさん）
☆オヤジさんとセットで一つ。



（東京都　葉月忍さん）
☆お色気チームに欠かせぬな。



（埼玉県　OX君）
☆とにかく必要。メカでも可。



（大阪府　佐倉映子さん）
☆つるペタ組要員として切望。



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆参戦希望イラストも募集中！　ほたるの兄貴も出てほしいわね。

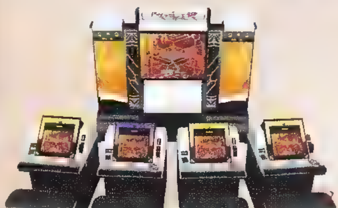
新たな冒険世界への扉が開かれる

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：未定
■使用基板：TRIFORCE

INPRESSION

先日の取材時に、一足早くロケテスト版のカードでゲームをプレイ！　実際にカードを使ってのプレイは初めてだったが、デッキ構成だけでもプレイヤーの個性が出てきそう。バラエティーに富んだカードでデッキを組む作業に時間を忘れて、取材時間の半分以上はカードと"にらめっこ"していたような気も……。

アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON™



今年一番の注目株といえる、ボードゲーム型トレーディングカードゲーム『アヴァロンの鍵』。新たに公開されたキャラクターイラストをはじめ、最新情報をどこよりも早くお届け！

Text：伊勢猫

目指すは一流の魔導師!!

とある世界に存在する魔導アカデミーの生徒となって、モンスターカードを駆使した修行で一人前の魔導師を目指していく『アヴァロンの鍵』。既に公開されているアカデミー生のカルノ、イーノ、ローザに加えて、新たな三人のデザインが判明！　これでプレイヤーの分身として魔導修行に挑む、六人のキャラクターたちが勢ぞろいしたことになる。それぞれのデザインイラストを見ると、背後に居るモンスターから得意な属性や魔法などのキャラクター差が連想されるが……現段階でキャラクター差は存在しないとのこと。性能差を気にせず、お気に入りのキャラクターを選んで問題無いようだ。



アリョーシャ





ほこらを巡って単位を修得!!



[illegible]

MONSTER CARD

モンスターカード

移動に使用、戦闘に使用と、ゲーム中での主役とも呼べる多彩なモンスターカード。今回はこのモンスターカードにスポットを当て、新たに判明した要素を解説。バラエティーに富んだ特殊能力の使いどころこそが、勝敗を分けるカギを握っているのだ。

トレーディングカードゲーム(TCG)基礎講座

"レアリティー"とは……?

一般的なTCGには、コレクション要素を考慮したレアリティー(希少価値)がカードごとに設定されている。このレアリティーとは、「カードの入手率と価値」を知るための目安で、レアリティーが高いほど入手困難&特殊なカードが多い。トレーディングをする上でも重要となるので、必ずチェックしておこう。

ココに注目!!



カードの左上にプリントされた「杖」が、そのカードのレアリティーを示す。レアリティーのランクは5段階あり、豪華な杖ほどレアリティーが高い。各ランクとマークの対応は、下の表を参考に。

全5種類のカードランク

マーク	レアリティー
	コモン
	アンコモン
	レア
	ベリーレア
???	スーパーレア





特殊能力はカードの裏面に発動条件と共に明記される。

四大属性の特色

黄属性	マップ上の移動に特化した特殊能力の多さが黄属性の特徴。その中でもマップのマスを飛び越えて移動する"ワープ"は、さまざまな局面で活躍する重要な能力だ。
赤属性	主に戦闘を有利に運べる特殊能力が特徴となる赤属性。その多くが戦闘時に発動するタイプで、攻撃値や耐久値強化のほか、先制攻撃を得るカードなども存在。
緑属性	緑属性には、攻撃や移動の補助として機能する特殊能力が豊富。モンスターカードでありながら、戦闘時に補助カードとして使用可能な特殊能力は汎用性が高い。
青属性	手札やデッキ、捨て山などのカードを操作する特殊能力を持った青属性。デッキから好きな魔法カードを選んだり、手札をコピーする特殊能力なども存在する。

制限枚数にご用心!!

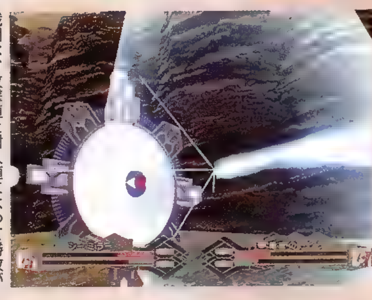
モンスターカードの中には優れた特殊能力を秘めたカードも多いが、30枚あるデッキ中の制限枚数を超えると、ゲーム開始時にランダムで別カードに置き換えられるので注意!

カード属性と特殊能力

移動時はプレイヤーの足となり、戦闘時は剣や盾ともなるモンスターカード。移動値・攻撃値・耐久値といった基本数値に加えて、さまざまな特殊能力を兼ね備えたカードが数多く存在する。これらの特殊能力には"発動条件"が設定されており、左に挙げた"暗黒魔王"であれば、戦闘時に特殊能力を発動可能。発動条件や特殊能力はカードごとに異なるが、属性ごとに大まかな特徴がある。



カードと同じ属性のマスを、分だけ動くことが可能。中には無属性やほかの属性のマスを移動する特殊能力も。



戦闘は、攻撃値と耐久値によって勝敗が決する。攻撃値&耐久値の数値は、補助カードによって増減させることも可能だ。

ゴールデンウィークは渋谷へGO!!

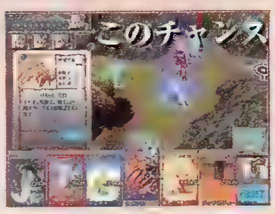




渋谷GIGO
住　所:東京都渋谷区道玄坂2丁目6番地16号
営業時間:10:00~24:00(年中無休)
電話番号:03-5458-2201
アクセス:JR渋谷駅より徒歩3分

『アヴァロンの鍵』を待ち望むプレイヤーたちに朗報! 来るべき発売へ向けて、公開ロケテストが行なわれるとの情報を入手したぞ!! 現段階では開催日程は判明していないが、ゴールデンウィーク前後に東京・渋谷で行なわれる模様。詳しい日程などは公式ホームページにて公開される予定だ!!

このチャンスを逃すな!!



ロケテスト版カードを購入してのプレイが可能。いち早くゲームに触れるチャンスなので、ぜひ足を運ぼう。

緊急告知



『アヴァロンの鍵』ロケテスト情報!

 日程などの詳細な情報は『アヴァロンの鍵』公式HPにて! http://www.a-key.jp/

不朽のアクションゲーム最新作!!



名作シリーズ、『メタルスラッグ』の最新作が間もなく登場!! 第一報となる今回は、参戦が決定したキャラクターを紹介しつつ、シリーズを振り返って『5』の大胆予想を立ててみよう!

Text：カイゼルちくわ

メタルスラッグ5
■メーカー：プレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：未定

　※画面写真はすべて過去のシリーズのものです

Marco Rossi
マルコ・ロッシ

シリーズ皆勤賞のPF（ペルグリン・ファルコンズ）隊隊長。[illegible]って常に最前線に立つ熱さと、インテリでお茶目な一面を併せ持つ、我らがナイスガイだ。今回もPF隊を率いて、[illegible]!

本名：マルクリウス・デニス・ロッシ
(Marchrius Dennis Rossi)
性別：男
国籍：アメリカ（アイダホ州）
職業：正規軍PF隊少佐・第一中隊隊長
誕生日：2005年4月13日
年齢：26歳
身長：180cm
体重：75kg
血液型：A型
口癖：ヒマがあったらソースを読め!



我らが隊長 いまだ健在!



頼れる相棒 前線復帰!

本名：ターマイクル・ロビング3世
(Tarmicle Roving Ⅲ)
性別：男
国籍：日本（北海道）
職業：正規軍PF隊大尉・第1中隊副長
誕生日：2005年5月1日
年齢：26歳
身長：174cm
体重：68kg
血液型：AB型
口癖：次の手考えるか……

Tarma Roving
ターマ・ロビング

PF隊に入隊して以来、マルコと共に戦場を駆け抜け続ける無二の相棒。きまじめなマルコとは正反対の気楽な性格だが、ウマはバッチリ合うらしい。『4』では後方支援に回っていたが、今回は[illegible]参戦!

『メタルスラッグ』栄光の戦歴

●メタルスラッグ（1996）
緻密なドット絵とかつて無いそう快感が新鮮だったシリーズ第一作。「職人芸」ともいえるグラフィックの描き込みに、当時だれもが脱帽した。

●メタルスラッグ2（1998）
ミイラ化などの奇抜なアイデアや新キャラ、新兵器など、新要素を満載して世に送り出された続編。演出面のすごさはもはや伝説である。

●メタルスラッグX（1999）
「2」のバージョンアップ版なのだが、敵の配置や攻撃パターンの変更、新たな武器の追加などにより、新しい作品として生まれ変わっていた。

●メタルスラッグ3（2000）
「2」をも上回る衝撃の演出が光った大作。新たな変身や兵器に加えてルート分岐が導入され、規模もやり込み度もここに極まったといえる。

●メタルスラッグ4（2002）
新たなスコアシステムの追加で稼ぎの奥深さを増しつつも、遊びやすく仕上がった傑作。新キャラ登場に加え、演出面も無論神業!



シリーズを通して無限に進化し続ける、その見事な構成と描き込みのすさまじさは必見だ!!



Fio Germi
フィオ・ジェルミ

家の事情でPF隊に配属させられ、いつの間にか第二次クーデターの阻止に貢献していたおっとり最強兵器娘。その隠れた実力が本作では花開くのか、それともやっぱり戦場で弁当を食べたりするのか!? 妙な期待が大!

本名：フィオリーナ・ジェルミ
(Fiolina Germi)
性別：女
国籍：イタリア（ジェノバ）
職業：正規軍情報部特殊部隊スパローズ上級曹長
誕生日：2008年10月2日
年齢：23歳
身長：158cm
体重：43kg
血液型：O型
口癖：平気です、大丈夫です



本名：笠元 英里
(Eri Kasamoto)
性別：女
国籍：日本（広島）
職業：正規軍情報部特殊部隊スパローズ二等軍曹
誕生日：2010年6月6日
年齢：21歳
身長：168cm
体重：50kg
血液型：B型
口癖：人間はみんな、ひとりぼっち

Eri Kasamoto
エリ・カサモト

ストリートキッズのリーダー、スパイと紆余曲折を経てPF隊に転属となった女性兵士。情報戦と爆発物のプロフェッショナルで、「4」ではターマと共に後方任務に回っていたが、今回は戦場で「爆弾娘」の本領を発揮か!?

ついに第6作！ どうなる、今度の『メタルスラッグ』!?

戦場は？ ストーリーは!?

回を追うごとにその戦場は墳墓、深海、宇宙と多彩を極め、敵も宇宙人など人外の存在に。もはや『メタスラ』の戦場は地球、いやこの次元に収まらない!! 次は異次元突入やタイムスリップくらいはありそうだ。だが物語の中核は、やはり永遠の宿敵モーデンで決まり……か!?



多岐にわたる戦場は、すべてが凝りに凝った演出でパンク寸前。背景の1コマにも気が抜けないぞ！



PF隊はあらゆる戦況に対応可能――宇宙だろうが水中だろうがお構いナシだ！



現代科学の粋を集めた、これぞ真の生物兵器！止めないのかWWF!?



陸・空・海・宙を突き進む超兵器群！ 「5」でも活躍必至だろう！

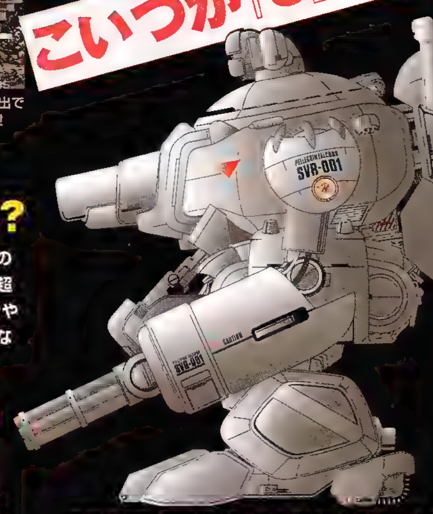


乗り物こそ『メタスラ』の真骨頂！ キツい場面を乗り物で爆走、このそう快感がたまらない！

新兵器、新システムは？

毎回追加される豊富な新兵器も、本シリーズの大きな魅力。極限までアホカッコいい先達をも超える超兵器に期待したい！ さらに「2」の変身や「3」のルート分岐、「4」のメタリッシュのような新システムの追加も……あるだろう！ 多分！

注目!! こいつが『5』の新兵器だ!!



エンブレムをチェック！



二足歩行のこの新兵器、肩のエンブレムにあるメタルスラッグのマークには、腰部後ろに収納されたキャタピラが!! そして背中にはいかにもジェットなパーツ！ 飛行？ 変形ッ!? 続報を待て!!



一万二千超の戦士たちの頂点……
勝者を彩るのは、数え切れない数のドラマ

初代王者決定！

闘劇
SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT
～新たな目標（ターゲット）が生まれた日～

予選参加者数13113人、これに本戦当日の予備予選参加者を加えた膨大な数の参戦者たち。しかし用意された栄誉ある頂は、その数たったの七つのみ。

「闘劇」の熱闘は、格闘ゲーム大会の域を越え、数々の素晴らしき物語を残してくれた。今ここにその軌跡を振り返ってみよう。

讃えよ、勝者を。その王座に刻まれた、語り継がれるべき逸話の数々とともに……。

闘劇が生んだドラマの数々

格闘ゲームの大会には、予想を裏切る劇的な展開が付き物だ。神が微笑む奇跡の逆転劇、悪魔が嗤うありえないミスと悪夢。史上最大の大会「闘劇」においては、こうしたドラマが多々産み落とされることは、定められた必然であったのかも知れない。



吹き荒ぶコリアン旋風を止めた！ 大御所、初の戴冠!!

KOF日韓対決、その因縁の決着。当日会場で韓国勢の圧倒的な強さを目の当たりにした観客は、大半が韓国勢が勝利するものと予想しただろう。

しかし決勝戦では、投げと打撃の神業を駆使する「大御所」が韓国代表「バッシュ」に得意の「投げハメ」！立ち回りのうまさで完璧と思われていた「バッシュ」の防御を突き崩し、次々と投げを決めて流れを完全に支配。「闘劇」優勝という栄冠とともに、日本勢に勝利をもたらした。

前回の大敗の雪辱を晴らした日本勢だが、無論韓国勢がこのまま黙するはずもない。日韓対決の新展開が、今ここに始まろうとしている！

3タテが当たり前!? 波に乗った猛者たち

本戦のような短期決戦では、それまでの積み重ねた精進に加え、勢いも勝敗を分ける要素。特にチーム戦において、それは大きくものをいう。

『ストⅢ3rd』優勝チーム【ひこねファイトクラブ】のまこと使い「いづ」、『VF4EVO』優勝チーム【モラリスト】のゴウ使い「ゲームセンター嵐」。両者の凄まじい戦いぶりには、だれもが驚嘆の声を上げた。

「いづ」は準決勝、決勝と連続3タテをたたきだし、実質6タテでの優勝をチームにもたらす。「嵐」もまたその優れた読み能力を爆発させ、決勝戦で3タテを達成した。

当日、彼らに相対した者の中には【ビートライブ】のケン使い「スペルマスターJ」や【ぶっちゃけファイトクラブ】のレイ・フェイ使い「へるる」など、彼らと同じく乗りに乗っていた強豪も多かった。しかし二人の勢いは、彼らのさらに上をいっていた。

格闘ゲームでは自分の流れに相手を呑み込んだ者が勝つ。彼らの乗った波は、「闘劇」の規模に勝るとも劣らぬ伝説の大波だったのであろう。



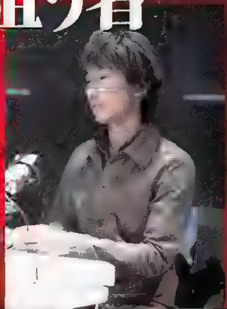
「いづ」の操るまことの強烈な攻めに、まるで相手が吸い寄せられるかのような展開。並み居る強豪も、彼の流れに呑まれれば赤子のように翻弄されるのみだった。

これぞ「闘劇」！ 複数タイトルを狙う者

一つのタイトルを極めただけでは不足……。野心を胸に秘め、複数のタイトルに出場した挑戦者が現れるのも、この「闘劇」ならではだ。

そんな挑戦者の中でも一際注目を集めたのが、「ウメハラ」と「ときど」の二人。「ウメハラ」は『KOF2002』を除く2D格闘4タイトルに出場し、そのうち3タイトルで優勝、準優勝、ベスト4に輝いた。「ときど」は『カプエス2』『ストⅢ3rd』に加え、「2D連合」として3D格闘の『VF4EVO』にも参戦。『カプエス2』では優勝を勝ち取り、『VF4EVO』でもあと一歩でベスト4というところまで進んだ。

右に左に、過酷な連戦を強いる複数タイトル出場。それを制し、複数戴冠を手にする覇者は現れるのか……？

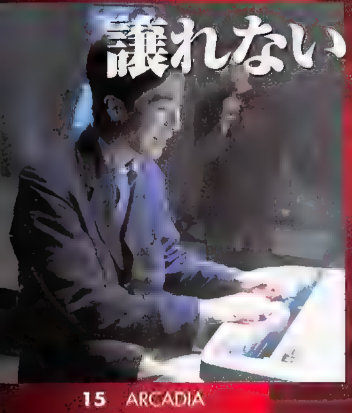




「神」の実力を見せた「ウメハラ」（上写真）と、2D・3D両方の頂点を目指した「ときど」（下）。その健闘をここに讃えたい！



【モラリスト】の「嵐」は相手の攻撃を見切って、完璧な対応を見せる。決勝戦では、踊るように相手を翻弄する「へるる」のレイ・フェイも冷静かつ的確に封殺した。



譲れない同キャラ対戦

同キャラ対戦では、選手の実力差のみが勝敗を分ける。「闘劇」でも『GGXX』決勝の大将戦で実現した「kaqn」と「持田」の東西ミリア対決、『KOF2002』ではベスト8以降で目立ったビリー対決など、同キャラ戦が多数展開され、「最強の使い手」の座を奪い合った。

『スパⅡX』準決勝では【オトチュン軍団】「クラハシ」（写真）と「むてガイル」の息詰まるガイル対決で、大いに盛り上がった。



少数・不利派の意地!!

「勝てない」とされるキャラや戦法は、切り捨てるのが定石。しかしそれでもこだわる「職人」たちが存在した。

『カプエス2』で「井上」（写真）は一度Aグルーヴで獲得した本戦出場権を放棄し、厳しいとされるKグルーヴで再度獲得！本戦でもベスト4に進出した。また『ストⅢ3rd』で優勝チームを追い詰めた「ピスタチオ」のトゥエルヴなど、彼ら"少数派"の活躍は特筆に値するだろう！

最強の証明者

だれが一番強いのか？　ただそれを確かめるために集まった人、人、人。実際に闘った人、今回は目撃者として観客側に回った人、いろいろな人が居るだろう。

そんな中で、最強を証明できたのは三人と四チームのみ。

野試合では彼らに勝ったことがある人も居るかも知れない、いやきっと居るだろう。しかし考えてほしい、あの日、あの大舞台でかつて無いほどの衆目を集めて闘ったのだ。あの場所で勝ったという事実と、その勝負強さを否定できる者は存在しない。いや、できようもないだろう。勝ったのは彼らで、それ以外の人間は強かった敗者という立場でしかない。

ここに第一回「闘劇」優勝者、最強の称号を得たプレイヤーを紹介をしよう。しかし忘れないでいただきたい、もはや彼らは倒すべき目標であるということだ。



開場前から長蛇の列ができていた。今回は観戦する側に回った人も、できるだけ良い位置で観戦したいのは当然だったのだろう。



上級者のパフォーマンスに声援を贈るギャラリーたち。しかし最強のプレイヤーが決まる瞬間にはみんな固唾をのんで見守っていた。

THE KING OF FIGHTERS 2002



優勝

大御所

アミューズメントエース津田沼（千葉）

―― 優勝について、一言お願いします。

すごい緊張したんですけど、ブッ放しとか冴えてて。正直あそこまで上手くいくとは思わなかったですね（笑）。

―― 韓国プレイヤーの方々の印象は？

すごく対戦を楽しんでいて謙虚で、いい人たちだと思います。とにかく強くて、上手かったです

―― 今回のキャラ構成の理由は？

強キャラより投げキャラの方が得意なので、だったらそれでいいやと（笑）。

―― 次回「闘劇」に向けて一言！

もっともっと、投げだけを極めてきます。優勝狙います！

投げハメます！



俗にいう「強キャラ」が大部分を占める中で、ひときわ注目を集めていた「大御所」のクラーク&シェルミー。苦しいとされる対戦カードを自分の流れに持ち込み、相手を封じ込めていく闘いはまさに圧巻だった。

特に決勝ではこの「大御所」戦法が炸裂！　事前のインタビューで「投げハメます」と宣言した通り、万能の対応力を持つ「パッシュ」を突き崩し、見事に流れをつかんで翻弄する。まるで魔法のように決まる投げの連発に、会場は沸きに沸いた。

準優勝：パッシュ



今回の「KOF2002」で注目の的だった韓国勢の活躍。その中でも「パッシュ」の技量は群を抜いており、的確な対応と完璧な読みは極まっているといっても過言ではない。

常に先を読んで相手の行動を潰し、最大効率の攻めを展開するが、決勝戦ではまさかのコンボミス！　それが明暗を分けた。今回は敗れたものの、次回「闘劇」にも活躍を期待したい！

CAPCOM VS. SNK 2



優勝

ときど

―― 優勝について一言お願いします。

「ヌキ」さんにアメリカで勝ち、今回はもう一方の双璧である「ウメハラ」さんに勝って優勝できたことが一番うれしいですね。「ウメハラ」さんは今回の最終目標でした。

―― 読者にアピールなどあればどうぞ。

「ウメハラ」も「オオヌキ」も大したことなかったです、とでも書いておいてください（笑）。

―― 次回「闘劇」について一言どうぞ。

予選を抜けられれば出たいですけど、受験控えてるんで（笑）。でもゲーセンに行って練習はします！

RCマシーン健在！



「回り込みキャンセル（以下RC）」によりゲージ効率を飛躍的に高め、強力なオリコンをより多く使用できるAグルーヴ。その強さを最大限に引き出す「ときど」の緻密な動きは、もはや芸術の域に達していた。

準決勝ではKグルーヴのカリスマ「井上」を臆することなく敗り、決勝では2D格闘の神「ウメハラ」に対して先鋒キャラを変えるなどの見事な戦略も展開し、勝利。正確無比の操作で神をも倒す「RCマシーン」の名を、ここに広く知らしめた！

準優勝：ウメハラ



2D格闘ゲームの神とも呼ばれ4タイトルにエントリーし「闘劇」に嵐を呼んだ男「ウメハラ」。この「カプエス2」でもその強さは際立っており、RCもほぼ完璧に使いこなしていた。

決勝は一瞬でもスキを見せた方が敗れるという緊迫した戦いとなり、土壇場の精度で「ときど」に軍配が上がったが、「ウメハラ」の反応も負けじと常人離れしていたぞ。

SOUL CALIBUR Ⅱ



優勝

刑事長

セガ上野バセラ（東京）

―― 今回の勝因は何でしょう？

前日に大会があってそこで優勝したので、勢いに乗ったまま「闘劇」に臨めたのが大きかったと思います。

―― 一番苦戦した対戦は？

準決勝が一番キツかったですね。外国の方との対戦でしたが、苦し紛れで勝ったような状況でした。緊張して冷静な判断ができていなかったかも知れません

―― 次回「闘劇」に向けて一言！

次回があるならもちろん参加します。二冠は狙いたいですね。今回不参加の関東最強陣も交え、白黒つけたいです。

最強のミツルギ使い



一撃が重い重量級キャラが幅を利かせた「SCⅡ」。そんな中「刑事長」のミツルギは、常に冷静な立ち回りで相手の攻撃を封じ込め、確実にダメージを積み重ねる堅実なスタイルを最後まで貫き通した。

相手の攻撃を読み切り、ガードではなく、しゃがんだりジャンプするなどの「避け」を完璧にこなす。一撃ももらいたくない対重量級戦の連続の中、一挙一動すべてで「魅せる」戦いを展開してくれた彼にこそ、「最強のミツルギ使い」の名が相応しい！

準優勝：アルテナナイト



かつて例の無い大舞台であるにも関わらず、手四つや毒霧などプロレスばりのパフォーマンスで会場を沸かせた「アルテナナイト」。笑いを取るだけではなくその実力も本物で、ほかの重量級キャラ使いとは一線を画す素晴らしい闘い振りを見せた。

決勝戦、「刑事長」との一進一退の攻防はまさに名勝負。今回最も「SCⅡ」本戦を盛り上げてくれた選手といえるだろう。

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

優勝



ひこねファイトクラブ
いづ／上野／[illegible]

[illegible]　ちょっと活躍できなくて悔いはありますけど、まずは関係したすべての人にありがとうと言って回りたい。次のことはそれからです。
上野　舞台の上で何やってたか、覚えてないんですよ。ビデオで見直すのが怖いです（笑）。あと、僕らも遠征に行くけどほかの地域からも関西に来てくれる人が増えたらいいですね。
いづ　関西から週一くらいで遠征に来てたんですが、その先々でお世話になった人とか仲間たちに恩は返せたかな。感謝でいっぱいです。

「いづ」破竹の6連勝

それまでユンの幻影陣コンボに沸いていた観客の目を、一瞬で引き付けた破竹の6タテ・「いづ」の操るまことの怒濤の攻めに、会場のだれもが圧倒された。大会のプレッシャーを全く感じさせない大胆な唐草狙いの戦術に加え、ここ一発のスーパーアーツも冴え渡った。準決勝、決勝ともに一人で強豪チームを薙ぎ倒すその姿は鬼神のごとし、格闘ゲーム大会史上に残る素晴らしい闘い振りだった！



準優勝：ビートライフ
オナニズム／[illegible]



大会前から優勝の筆頭と目されていた実力派チームなだけあり、その名声に恥じない見事に極まったプレイを見せてくれた。特に緻密かつ強硬な攻めで相手を追い詰める「オナニズム」のユリアンが、何度もギャラリーを沸かせていたぞ。

SUPER STREET FIGHTER ⅡX

優勝



オトチュン軍団
オトチュン／ウメハラ／クラハシ

クラハシ　前半ちょっと固かったんですけど、準々決勝のウメちゃんの三タテで緊張が解けました。あそこで吹っ切れた（笑）。
ウメハラ　大会のためにやってるんじゃなくて、純粋にこのゲームが好きなこの二人と優勝できたのが本当によかったです。
オトチュン　「スパⅡX」にはこういう大きな大会がホントに無いんで、すごく緊張しましたね。次もまたこの三人で組んで出たいと思います。ウメちゃん最高！　ですね（笑）。

東西混成チーム勝利！

「ウメハラ」のみならず、残る二人も最強クラスの使い手で構成されたこのチーム。今回は「クラハシ」の操るガイルの強さが際立っていたが、それも残る二人の支えがあってのこと。
「オトチュン」、「ウメハラ」両氏とも要所要所をきちんと押さえて回り、特に「ウメハラ」が見せた逆転の三タテからは、チーム全員が怒濤の勢いに乗ってそのまま優勝へ。チームワークで得た、見事な勝利だった！



準優勝：新鮮組
[illegible]／よしみ／XKY



堅実な戦いで勝ち進むその実力は間違いなくトップレベルだったのだが、さすがに勢いに乗った「クラハシ」が強かった。春麗、ケン、ダルシムというチーム構成で決勝に勝ち上がった彼らもまた、「スパⅡX」を愛して極めた猛者たちであった。

Virtua Fighter4 Evolution

優勝



モラリスト
つちくも／ゲームセンター嵐／ザ・ゲリラ
西新会館（東京）

ザ・ゲリラ　俺、大舞台でやるってことがあんまり無いんで、こういう大きな大会はこれからもやってほしいです。
ゲームセンター嵐　当然、といえば当然の結果なんじゃないでしょうか？　勝因はモラルを守ってたからということで。
つちくも　ゲーム性が出ているとはいえ、優勝候補がほとんど倒れて、その中で安定した闘いができたのが俺らだったということですね。
ゲームセンター嵐　次もあったら優勝します！

決勝戦で3タテ！

優勝候補が次々と散る中、着実に勝ち進んだこのチーム。序盤は「ゲームセンター嵐」が相手の出鼻をくじき、後を対応力に秀でた残り二人に任せるというスタイルで戦っていたが、本戦後半では「嵐」の勢いが尋常ではない加速を見せた。
準決勝では敵の大将を一人で引っ張り出した、さらに決勝戦では激戦の末、だれも予想しなかった3タテ優勝を達成。ゴウでこの偉業を達成する、その反応と読み能力はまさに超人的だ！　また決勝戦前の「女子供の出る幕じゃねぇ（ザ・ゲリラ）」に会場は大いに盛り上がった。



準優勝：ぶっちゃけファイトクラブ
ポチョムキン／へるる／オカマスク



このチームで「嵐」のゴウと同じく注目を集めていたのが、「へるる」のレイ・フェイ。まるで踊っているかのような華麗な動きと連係は「VF4EVO」を知らない観客でさえ見とれるほどの流麗さ。「嵐」との対決はまさに名勝負だった！

GUILTY GEAR XX

優勝



バベルフィッシュたんハァハァ
北辰／kaqn／ゆきのせ
ゲームセンターB-1（千葉）

ゆきのせ　サミーズカップではいろいろやっちゃって、一回戦負けしちゃったんで、今回は結果残せてよかったです（笑）。
kaqn　大将の重荷はありましたけど、前の二人が活躍してくれたんで負ける気がしなかったですね。やっと全一取れました（笑）。
北辰　せっかく「闘劇」で見られる機会があったんだから、まだ「GGXX」を触ってないカプコン系の人とかにもやってほしいですね。やればやるほど強くなれるゲームなんで！

持田ミリア粉砕！

「ウメハラ」、「持田」などのスター選手ひしめくベスト4戦を制したのが、このチームだ。
「ゆきのせ」のブリジット、「北辰」のエディが、無理に攻めずに相手の動きに対応するスタイルを貫き、決勝戦という大舞台でも重圧に負けず冷静に試合を運ぶ。最後は「kaqn」のミリアが王者「持田」のミリアとの同キャラ戦を制すまでその冷静さは失われず、実にクール＆スマートな戦いを見せてくれた！

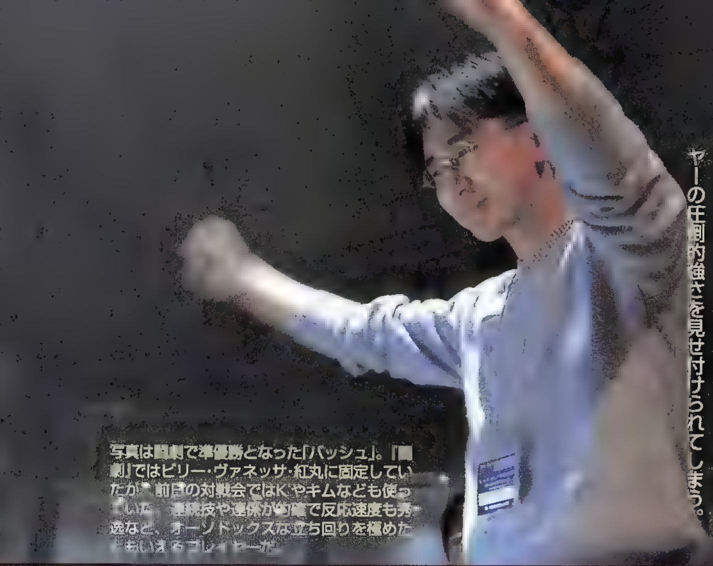


準優勝：WA SHI MI
火丸／持田／[illegible]



このチームの中でも特に際立っていたのは、やはり第三回サミーズカップ優勝者「持田」のミリアの強さだろう。鋭い攻めから確実に体力三割を奪うコンボを繋げ、対戦相手を封殺するその華麗な勇姿に、観客からは感嘆の声が多々漏れていた。

日韓対決ここに極まる！
韓国四強襲来!!



写真は闘劇で準優勝となった「バッシュ」。「闘劇」ではビリー・ヴァネッサ・紅丸に固定していたが、前回の対戦会ではKやキムなども使っていた。連続技や連係が的確で反応速度も秀逸など、オーソドックスな立ち回りを極めたともいえるプレイヤーだ。

日韓対決の始まり

日本対韓国という図式は「KOF 2001」に始まった。日本代表として「山ちゃん」や「RF」など四人が韓国に乗り込んだが、3勝13敗という成績で惨敗してしまう。そしてこれ以後、日本は韓国を意識するようになった。

これを受けて韓国プレイヤーと対戦したいと思った「大御所」や、リベンジを意気込む「山ちゃん」ほか数人が、韓国遠征を決意する。対戦会は複数のKOFシリーズで行われ、「2001」は「真田」の健闘で五分以上の成績になったが、「98」と「2000」では、韓国プレイヤーの圧倒的強さを見せ付けられてしまう。

二度目の日韓対決

再度日韓対決が期待される中、「闘劇」に韓国選手の参加が決定する。

これを機会に、より一層韓国に関する情報が注目されることになる。日本で評価のそれほど高くないクーラが、韓国では上位キャラ扱いされていると言われれば、クーラを研究し始めるプレイヤーもいた。

「闘劇」前日には、αステーションを韓国選手が訪れ、日本各地から集まった「闘劇」参加選手と対戦するシーンが見られた。そんな中韓国選手は、前評判通りの強さで連勝を重ねていく。特に「バッシュ」が群を抜いて強く、Kなどで鋭い対空反応を見せ付け、日本のプレイヤーを圧倒していた。

また、「大御所」などの有力選手があっさり負けるシーンも見られ、「闘劇」での韓国選手上位独占が心配されるようになった(後に、このとき大御所は実力を隠していたことが分かる。これは、韓国へ遠征したときに、韓国選手はキャラ対策を深く掘り下げることで強くなっていくのを知ったので、前日にネタばらしをするのが得策ではないと判断したため)。

大方の予想通り、闘劇では韓国選手の活躍を目の辺りにすることになる。四人の韓国選手全員がベスト16以上の成績、前日に大活躍した「バッシュ」は準優勝となった。

韓国選手に共通していることが、攻めの巧さだ。間合い取りや連係にスキがなく、どのように攻めてくるか分からないので、防御側は凄まじいプレッシャーを受ける。また、不用意なジャンプや前転には確実に反撃を決めるなど、反応速度の速さも目立った。

今回は「大御所」の優勝で、日本の勝利といえる。しかし韓国選手の強さは疑いようのないものので、もし再び日韓対決をしたら勝てるとは限らない。おそらく三度目の日韓対決はあるだろうし、今後も続いてほしいと思う。これからも韓国は、要注意のライバル相手であることは間違いない。



韓国選手がプレイする際には、全力を出してもらえるように、韓国でプレーする時のコンパネに取り替えられた。写真は悪魔。



韓国選手がプレーする試合のほとんどは大画面に映し出されたので、多くの観客の注目を引いていた。写真は、「Black Angel」。



決勝戦は「大御所」vs「バッシュ」の日韓対決となったため、観客の興奮は最高潮に達した。上の写真は、激戦の末惜しくも敗れて準優勝となった韓国代表選手「バッシュ」に、表彰式で盾が送られている様子。インタビュー時には、日本語で「ありがとう」と言ってくれるうれしいシーンもあった。

日本に肉薄!? 米国プレイヤーの実力

日本に次いで、格闘ゲームの盛んな米国は、複数タイトルで「闘劇」に出場。出場が決まっていたタイトル以外にも、当日予選で参加するなど、その幅の広さを見せてくれた。中でも「ソウルキャリバーII」に出場した「Fetz(フェッツ)」が大活躍！　日本の強豪プレイヤーを次々と倒し、ベスト4まで勝ち上がってくるという、日本のプレイヤーには予想外の展開を見せ、会場を大いに沸かせてくれた。



この光景を目の当たりにした日本選手は、米国選手の強さを実感したことだろう。

さて、日本でもおなじみ、「Alex Valle(アレックス・バイエイ)」、「John Choi(ジョン・チョイ)」は、惜しくも第二部に残ることなく敗れた。しかし、米国選手は大いに「闘劇」を盛り上げてくれた。次はさらに強くなり、楽しませてくれることに期待したい。



ほかの米国選手も日本プレイヤーに実力派肉薄。第二回闘劇では、米国勢もさらに強くなってくるだろう。



今大会を期に現役プレイヤーを引退すると発表した「Alex Valle」。しかしそのセンスと腕前は一級品。今後も違う形でアーケードゲームに貢献してほしいと切に願う。



実力を発揮した中部勢

目立った中部勢の躍進

「闘劇」予選に参加した店舗の数は、211店。これを地方ごとに分けて集計してみると、やはり参加店舗が多かったのは関東エリア（44店）、東京エリア（41店）、近畿エリア（46店）。当日の予備予選参加者にも関東の選手が多く、一見すれば今回の「闘劇」の中心は彼ら大都市勢であるかのように思える。

しかし、次いで参加店舗が多く、ほかのエリアとはその数で一線を引いていたのが中部エリア（36店）だ。このエリアからは「ストⅢ3rd」にて奇跡の6タテを見せてくれた「ひこねファイトクラブ」チームや「SCⅡ」決勝の立て役者「アルテナナイト」らが参戦しており、その高い実力とスター性は、もはや語るまでもなく周知の通り。

「闘劇」の興奮は、彼ら中部エリアの猛者たちあってこそのものだったと言えよう！

激戦区の光と影　大都市圏外が未来の主役？

さらに地域別の予選参加人数を検証してみると、関東エリア個人戦の参加者は630名、近畿エリアは550名であるのに対し、東京エリアでは938名。先ほどの参加店舗数と照らし合わせると、東京での競争率の異常な高さがよく分かる。

情報が早く、対戦相手も豊富なのは、都市部では必然であるし、切磋琢磨がより高レベルの選手を生むことも事実。しかし、強豪同士の潰し合いで涙を呑んだ者が最も多かったのも、大都市エリアなのだ。

余計な消耗や緊張をせず、マイペースで本戦に臨めることは大都市圏外の大きな武器だ。それに今は、どこでも都市部並みの早さで情報が手に入る。実力が同等であれば、より栄冠に近いのは大都市圏外、という考え方もできる。

次回「闘劇」も、彼らが激戦の要となるだろう！



中部代表として存分に実力を発揮したアルテナナイト（左）とひこねファイトクラブ（右）。

意外なデータ①　ロングランの証明

データを見直してみると「スパⅡX」の予選が行なわれた店舗数は28店舗。他タイトルの予選店舗数も同等の数のため、参加人数的に厳しいのではないかと思われたが、フタを開けてみると、予選から熱戦が繰り広げられた。団体戦でこの人気を考えると、長寿人気は伊達ではなかった！



PC業態での予選大会の様子。皆、真剣に中継のモニターを見つめている。

意外なデータ②　密かに第八の大会？

大会中二日間、レストゾーンで販売された食べ物では、チーズドックが652本で売上一位。二位以下に百近い差を付け、第一回「闘劇」フード大会の王座に……輝いた？



お昼時にはてんてこ舞いだったホットドック屋台。次回も参戦か!?

第一回闘劇を終えて——

主催者代表＆本誌編集長　猿渡雅史

約1年以上にもおよぶ構想と半年以上にも渡る実務によって実現した「闘劇 SUPER BATTLE OPERA」ですが、なんとか無事に終了することができました。これはひとえに惜しみない協力をしていただいた関係者の皆さまの賜物だと思っています。

というかアルカディアが成し遂げたというよりも、これは実行委員として携わった各ゲームセンターの決死の努力で成り立ったモノということができます。これは、プレイヤーである読者に対して「いかに喜んでもらえるイベントが開催できるか」と必至になって考えたゲームセンターの店長さんや従業員の方々の努力の結晶といえましょう。

そして、予選から積極的に参加していただいたプレイヤーの皆さんにもお礼を申し上げます。

さて、自分的にはバタバタで幕を閉じた「闘劇」ですが、開催するにあたって感じたことがあります。ここですべては語り切れませんが、そのうちの二つほどを記させていただこうと思います。

まず一つが、地方予選の店舗が少ないという意見です。確かに、首都圏のゲームセンターの参加数に比べて極端に参加店舗が少ない地区がありました。ただ、この「闘劇」は、ゲームセンターの参加について一切の強制はしておりませんでしたので、その地区のゲームセンターが「参加の必要無し」と考えた結果と捉えています。また、同系列の隣同士の店舗がエントリーしてきている一例を除いて、一切の店舗の「落選」はありませんでした。

もしこの状況を改善していくとするならば、ゲームセンターの方がゲームイベントを必要だと感じていただくか、直接プレイヤーから突き上げてもらうか、などでしょう。

もう一つの話題は、ボタン配置などの統一です。今回の「闘劇」のような全国イベントを開催するに当たり、さまざまなルールが必要となります。その中の一つがボタン配置などですが、これについて深いご理解を頂きたいのです。地区によってさまざまな仕様があることは存じていますが、これからのことを考えてできるだけスタンダードな形式を模索しようよ、と提唱したいところです。プレイヤーに合わせた仕様も理想的ですが、これから模索していきたいのは、いかに全国的なムーブメントとすべく、大会を催しやすくするか。そのネックになっているのが仕様やルールです。もしゲームセンター独自の大会が行なわれるときには「果たしてこれが全国区だろうか」と意識してもらえると助かります。

こうしたさまざまなことが課題として挙げられるイベントでしたが、無事成功したことは何よりです。改めて御礼申し上げます。

全7タイトル各ゲームごとの詳細などは、100ページから掲載している。そちらも要チェック！

己の腕を研ぎ澄ませ!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD



今回は、細かなシステムの解析と、ロボカイをはじめとするキャラ攻略をお届け。そして、本作デビューを狙う人のために「あの男」が奇跡の復活！

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月25日(稼働中)
■使用基板：NAOMI(GD-ROM)

IMPRESSION
フォースロマキャンの追加や技性能の変更により、研究の余地が増えた本作。前作での戦法ができないと嘆くよりも、さらに戦法を進化させていく方が何倍も楽しめますよ!!(パチ)

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
[ ]	ガトリング(カッコ内)
(C)	キャンセル
(J)	ジャンプキャンセル
(R)	ロマンキャンセル
(F)	フォースロマンキャンセル

知ってるとちょっとお得!? システム徹底追求

慣性と着地のメカニズムを掘り下げてみた。知っておけば、対戦で役立つ場面があるだろう。
[illegible]：パチ

移動方向と慣性にまつわるエトセトラ

ダッシュ後の行動など、さまざまな場面で働く移動方向と慣性の修正。それらに関係したテクニックを紹介しよう。

①ジャンプキャンセル時にダッシュの慣性を残す

ダッシュから技を当てた後、最速でジャンプキャンセルをすると(ヒットストップ中にレバー上方向)、ダッシュの慣性が消えてしまう。これはジャンプ属性を仕込んだときも同様で、慣性が無くなりつつ次の技が出ることになる。

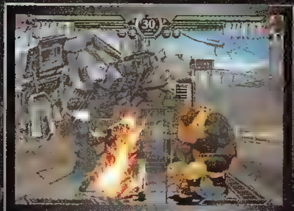
しかし、遅めにジャンプキャンセルをすれば(ヒットストップが終わってからレバー上方向)、その後のジャンプにダッシュの慣性を残すことが可能。連続技で運べる距離が延びる上、横に吹っ飛びやすい紗夢などにも連続技を決めやすくなる。ただし、当然つなぎは遅くなり、ダウン復帰されやすくなるので注意。

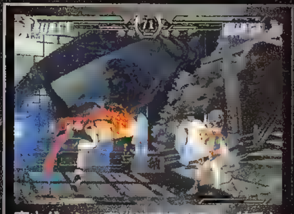
②空中ダッシュ中の特殊軌道

ジャンプ軌道が変わる技の一部は、空中ダッシュ直後に出すと軌道が変化する。

③技の出始めをフォルトレスでキャンセルする

イノのジャンプD、メイのジャンプ中⬇+HS、ファウストやチップのジャンプ中⬇+Kは、出始めをフォルトレスでキャンセルしても、軌道変化の効果を得ることができる。


特定の必殺技は、ダッ[illegible]すと慣性が残り、移動距離[illegible]。


空中ダッシュ直後に技を出[illegible]、特殊な軌道修正を受ける。[illegible]表例。


ジャンプキャンセルして低空Sマッドストラグル。前進距離が延び、当たりやすくなる。
[illegible]ヴェノムで近距離立ちSを当てた後、ヒットストップが[illegible]から……

ジャンプ開始から空中判定になるまでの時間

キャラ名	フレーム
ロボカイ、ポチョムキン	6
スレイヤー、ファウスト、ジョニー、アクセル、ヴェノム、テスタメント	5
上記以外のキャラ	4

※空中判定になった瞬間は技を出せない
※「上記の数値＋ジャンプ攻撃の発生」が、最速ジャンプ攻撃の発生となる


ジャンプを試みると、[illegible]が長くなってしまうことに。投げ対策になる技を出そう。
[illegible]は移動系の[illegible]キャンセルできない。[illegible]

ジャンプ&着地の瞬間の攻防

ジャンプやサイクバーストなどの着地モーション(3フレーム)は、移動以外の行動でキャンセル可能。ただし、着地1フレーム前から地上判定となっている。つまり、その1フレーム間にコマンド投げを重ねれば確定するということだ(通常投げは、このタイミングで両者が同時に入力するとどちらも成立しない)。

とはいえ、サイクバースト後に着地で無敵時間を持つ必殺技を出されると、投げを決めるのは非常に困難。打撃での反撃がベストだ。

移動方向&慣性補足：空中ダッシュ直後に空中投げが決まると、投げられた側の軌道が変化。また、空中を移動する技をロマキャンする(相殺される)と、その時点での移動方向&勢いが残る。
着地補足：着地際に投げを決めるのは困難と書いたが、唯一有効なのがスレイヤーの血を吸う宇宙。投げ判定が2フレーム持続するので、サイクバースト直前ガード後などは確定で決められる。



対戦攻略 ロボカイ
ROBO-KY

先月の基本性能解説に引き続き、今月は基本戦法を紹介。目的はハッキリしているが、やるべき行動が多いため、それをどう処理していくかが今後の課題だ。

Text：[illegible]

電力をためつつ立ち回る

ロボカイは電力ゲージがないと必殺技が強力になるため、電力ゲージがたまった状態を保つのが理想の戦い方だ。

●基本的な立ち回り

まず、中間距離では近距離立ちSでのけん制が基本。[illegible]に攻撃判定が強く、カウンターヒット時はダウンを奪えるのが利点だ。ここから座談カイを出し、発動[illegible]の[illegible]で待機したり、再度近距離立ちSを出すといい。これにしゃがみHSを混ぜていく。[illegible]に強いだけで攻[illegible]く。[illegible]が苦になるので対地でも使える。[illegible]降り時のス[illegible]意外にいいのかもしれない。ヒット時は相手が[illegible]くので、その間に座談カイを出し、ダウン復帰する相手に座談マット上からしゃがみHSを狙おう。また、地上カウンターヒット時は長時間ダウン復帰不能となるので、近距離立ちS Ⓙ【K→S】Ⓙ【K→D】(軽いキャラには近距離[illegible]を省く)を決めよう。これ[illegible]

そのほかに使えるのは●+Pと痛カイ撃。前者はリーチと攻撃判定に優れ、対地、対空共に使えるが、振り時に反撃を受けやすいため、乱発は禁物。後者は攻撃判定発生前に無敵時間があり、接近[illegible]電力ゲージ増加手段として有効。ガード後の状況も有利で使いやすい。これを[illegible]せてカイ電波を狙うのも手。

空中戦はジャンプ[illegible]D[illegible]イン[illegible]方向に攻撃判定が強く、カウンターヒット時は連続技を狙えるので見返りが大きい。HSは横方向に強いので対地攻撃に。Dは逃げたいときの移動手段や、対空に使うのが強力だ。

ダウンを奪ったり間合いが離れたときは座談カイを使い、電力ゲージをためよう。

●電力ゲージがたまったら……

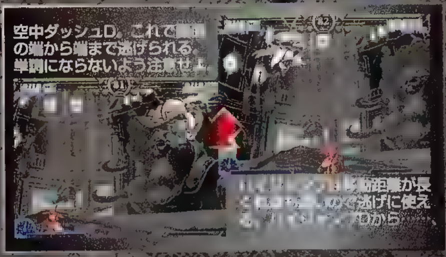
後方ジャンプSでけん制しつつ、Lv3町内カイばーげんを発射。それを盾に接近を図る。また、地上からLv3カイ援撃で攻め込むのも有効。これらで接近したら、カイ電波と打撃の二択で体力を奪おう。



直前ガードを使えば電力ゲージ増加量が跳ね上がる。飛び道具には[illegible]に狙おう。



相手が固まっているようなら、ダストも狙っていく。[illegible]なダメージ[illegible]。



空中ダッシュD。これで画面の端から端まで逃げられる。単調にならないよう注意せよ。

[illegible]移動距離が長く[illegible]ので逃げに使える。ハイジャンプDから

とにかく強い！ 立ちHSの使い方

立ちHSは発生が4フレームと早い上に、カウンターヒット時によろけを誘発、フォースロマキャン対応と使い勝手がいい。相手の連係への割り込みに使うほか、痛カイ撃、しゃがみK、立ちPをガードさせた後など、連係の合間に出すといい。電力ゲージがたまっていたらフォースロマキャンを仕込み、カウンターヒットを確認したらダストを狙おう。よろけ回復はほぼ無理なので、大ダメージを与えられるぞ。



極端な話、相手の攻撃をガードしている間に、レバーを⬅に入れつつHSを連打するのも悪くない。

ヘタな連係には鉄球が割り込んでくれる。カウンターヒットなら追撃を狙うチャンスにもなる。

起き攻め考察：状況ごとの使い分けが重要

①➡+HS重ね→しゃがみK(暴れ対策)orカイ電波(ガード崩し)
②しゃがみK重ね→しゃがみS(遅めガトリング、暴れ対策)orしゃがみHS(遅めガトリング、暴れ対策)orカイ電波(ガード崩し)
③(起き上がりに直接)痛カイ撃(暴れ対策、※1)orカイ現象(暴れ対策)orしゃがみK(暴れ対策)orカイ電波(ガード崩し)
④立ちK重ね→キャンセルカイ現象(暴れ対策)orカイ電波(ガード崩し)
⑤喰らっとくカイ？(※2)→ダッシュから②or③or④へ

※1：通常投げ、カイ心の一撃からは狙えない
※2：通常投げからはスレイヤー、ブリジット、チップ、アクセル、アクセル、[illegible]、テスタメントにのみ狙える

主要技の中でダウンを奪えるのは、通常投げ、カイ電波、しゃがみS(→座談カイ)、痛カイ撃、カイ心の一撃の五つ。これらを決めた後は、左記の起き攻めを狙おう。余裕があれば相手のテンションゲージを確認し、多いときはカイ電波、少ないときは打撃の比率を上げるのが理想。ループ性よりもダメージを重視するべし。



よくあるパターンは【しゃがみK→しゃがみS】のガトリングでダウンを奪い……



座談カイを出しつつ、少しだけダッシュして喰らっとくカイ？を重ねる。



ダッシュで追いかけ、ヒット時はそのまま痛カイ撃、ガード時は……。



カイ電波と打撃で二択を仕掛けよう。この形がロボカイの基本起き攻めだ。

ロボカイデータベース

防御力	約0.8(ジョニー以上、ポチョムキン未満)
Y速度係数(重さ)	0.94(ポチョムキンと同じ)
最速空中ダッシュ	16(ジャンプから技を出せるようになるまで)
起き上がり	うつぶせ32、仰向け34(特殊起き上がり時は+60)

単純に防御力が高い上、重いので連続技を決められにくく、特殊起き上がりのおかげで起き攻めもされにくい。トップクラスの防御性能を持つキャラだといえる。

応用連続技

Ⅰ【しゃがみK→しゃがみS→立ちHS】Ⓙ ダッシュ近距離立ちS(ヒットストップが切れた直後に) Ⓙ【K→S】Ⓙ【K→D】
※軽いキャラにはジャンプSを省く必要がある

Ⅱダスト～ホーミングジャンプ→D→D Ⓖ 町内カイばーげん

Ⅲカイ電波 Ⓖ【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ【S→HS】

Ⅰは基本連続技の発展形。P20で紹介したテクニックを使い、ジャンプDを決めやすくしている。近距離立ちS以降は、しゃがみHS地上カウンターヒットからでも狙えるぞ。

Ⅱはダスト連続技。画面端でLv2町内カイばーげんを決めた場合は、電力ゲージが続く限り、町内カイばーげんを連続で決められる。

Ⅲはカイ電波からの連続技。電力ゲージがあれば、Ⅰの立ちHS以降も決めていける。

ロボカイ使いの心得：立ちHSでの暴れやLv2以上のカイ幕ホームランのぶっ放しなど、格ゲープレイヤーには好まれない要素が多いロボカイ。だが、防御性能が高いので、それらは失敗してもリスクが低い。つまり、読み合い拒否の暴れやぶっ放しも全然OKということ。逆に、ある程度割り切った闘い方ができないと、このキャラで勝つのは難しいかも……。

SLAYER



スレイヤー

ダメージが大きくダウン復帰不能時間の長い➡+HS。浮かせた後はこれを絡めた連続技で決まりだ。

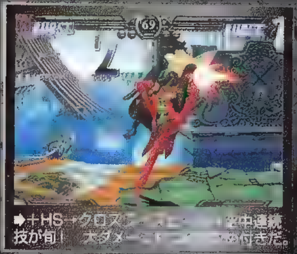
Text：

ジャンプHSから決める

今回紹介する連続技は、空中追撃に➡+HSを使うパターン。ダウン復帰不能時間が延びたため、キャンセルでDステップを出せば、そこからの派生技が連続ヒットするのだ。

最も狙いやすいのが、ジャンプHSをカウンターヒットさせた後。周知のように地面バウンドが発生するので、素早く反応して➡+HSを決めれば、そのままPDステップ～クロスワイズヒールがつながるぞ。

ポイントは➡+HSを出すタイミング。遅いとクロスワイズヒールがダウン追い打ちになってしまう。また、画面端ならテンションゲージを使った連続技Ⅱ（50％使用）やⅢ（100％使用）を狙おう。



➡+HS→クロス…空中連続技が旨い！ 大ダメージ…付きだ。

しゃがみHS後も一工夫

ジャンプHSほど使いやすくはないが、しゃがみHSもカウンターヒットさせれば相手を浮かすことができる。

その後にKマッパハンチで追撃可能な女性キャラ＆ブリジットに対しては、連続技Ⅳを狙いたい。この場合はクロスワイズヒールがギリギリ届く形になるので、空中連続技を抑え気味にするのが重要だ。

ほかのキャラにはPマッパハンチ Ⓡ ➡+HS Ⓒ PDステップ～パイルバンカーが有効だ。ただ、相手キャラによっては間合いが遠いとPマッパハンチが届かないのが残念。

➡+HSを使った連続技

Ⅰ ジャンプHS（カウンターヒット）→➡+HS Ⓒ クロスワイズヒール→ジャンプ【K→S（1段目）→K】 Ⓙ 【K→D】 216

Ⅱ（画面端）ジャンプHS（カウンターヒット）→➡+HS Ⓒ パイルバンカー Ⓡ ➡+HS Ⓒ クロスワイズヒール→ジャンプ【K→S（1段目）→K】 Ⓙ 【K→D】 300

Ⅲ（画面端）ジャンプHS（カウンターヒット）→➡+HS Ⓒ パイルバンカー Ⓡ ➡+HS Ⓒ クロスワイズヒール→永遠の翼→➡+HS Ⓒ パイルバンカー 350

Ⅳ しゃがみHS（カウンターヒット）→Kマッパハンチ Ⓡ ➡+HS Ⓒ クロスワイズヒール→ジャンプK Ⓙ 【K→D】 238

Ⅴ（画面端）血を吸う宇宙→➡+HS Ⓒ パイルバンカー Ⓡ ➡+HS Ⓒ パイルバンカー 193

※最後に記載してある数字はダメージを表す（Ⅳのみミリア相手、そのほかはソル相手のもの）

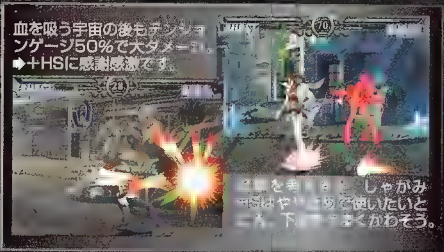
※クロスワイズヒールとパイルバンカーはすべてP Dステップから出す

血を吸う宇宙もスゴイ

画面端近くなら、血を吸う宇宙からも大ダメージを与えられることが分かった。

連続技Ⅴがそれで、➡+HSで追撃するのがポイント。よろけ回復が早い人にはガードされる可能性もあるが、このダメージは狙って損無しだ。

難所は最初の➡+HS↓PDステップ～パイルバンカーのつなぎ。地上ヒットなので、ほぼ最速でパイルバンカーを出さないと連続ヒットしないからだ。練習しておこう。



血を吸う宇宙の後もテンションゲージ50%で大ダメージ。➡+HSに感謝感激です。

…しゃがみHSはやはり…で使いたいところ。下…をうまくかわそう。

BAIKEN



梅喧

妖刺陣に頼った安易な闘い方で勝つことは難しい。基本戦術と各種ガードキャンセル技を見直そう。

Text：ハメコ

基本方針を見直す

昇り妖斬扇でダウンを奪えなくなったので、まずは攻め方を練り直す必要がある。

新たな攻めの主軸は、対投げ無敵時間が追加された➡+K。立ちPやしゃがみKからガトリングで出せることを利用し、通常投げと使い分けて二択を迫るのが基本だ。

相手が暴れて➡+Kがカウンターヒットしたときは（よろけを誘発できる）、➡+HS Ⓒ 畳替し Ⓡ 追撃と決めれば大ダメージを与えられるぞ。

➡+Kはガード時に梅喧側が有利なのもポイント。ガードさせた後に【立ちP↓遠距離立ちS】 Ⓒ 畳替しと出せば、相手の暴れをつぶすことができ、しゃがみ状態にヒットした際は畳替し↓追撃まで決まるのでリターンも大きい。



対投げ無敵時間があり、相手が投げ返そうとすればカウンターヒット。よろけ誘発だ。

…ダウン復帰させて…攻め手を適…ように考えよう。

ガードキャンセル技の使い分け

●妖刺陣：本作はガード＆通常ヒット時に反撃を受けやすくなった上、追撃に補正を受けるようになっているので頼り過ぎは禁物。カウンターヒットが確定する技に対してのみ、出していくようにしよう。

●裂羅：リーチが伸びた上にフォースロマキャン対応となったため、主力ガードキャンセル技に返り咲いた。ヒット時に（フォース）ロマキャンした後は、間合いが近ければ【➡+HS↓足払い】、遠ければダッシュ【立ちP↓立ちS】で拾って空中連続技を決めよう。

●回り込み：フォースロマキャン対応技となったが、残念ながらタイミングは無敵時間が切れた後。やはり硬直の大きい技をガードしたときに使い、フォースロマキャンで反撃に余裕を持たせるといい。

昇り妖斬扇はロマキャンとセットで

ジャンプ直後に出すことで中段攻撃として機能する妖斬扇。本作では相手の浮きが高くなっており、地上ヒット後もダウン復帰されてしまうが、ただ弱くなったというわけではない。この変更のおかげでロマキャンからの空中畳替しが決めやすくなっているのだ。ダメージアップが簡単になったことで、より中段攻撃を意識させることができるハズ。

なお、ロマキャン↓空中畳替しは、妖斬扇のヒットストップが切れる直前に⬇⬊➡+K+S+HS同時押し～すぐにK離す、という入力がやりやすい。

妖斬扇→空中畳替しからの連続技

Ⅰ 妖斬扇 Ⓡ 空中畳替し→ダッシュジャンプ【S→P→K】 Ⓙ 【S→D】 ※画面中央用

Ⅱ（画面端）妖斬扇 Ⓡ 空中畳替し→ハイジャンプ【S→D】→（降り際に）空中ダッシュK Ⓒ 妖斬扇 ※通常キャラ用

Ⅲ（画面端）妖斬扇 Ⓡ 空中ダッシュ【S→D】→遠距離立ちS Ⓙ 【S→D】→（降り際に）空中ダッシュ【P→K】 Ⓒ 妖斬扇 ※軽いキャラ用



妖斬扇→空中畳替しから…ダメージ源としての…

スレイヤー補足：足払いを終わり際ギリギリで当てると、ロマキャンを使わなくても近距離立ちSで拾えることが分かった。ただし、その当て方は非常にシビア……。
梅喧補足：空中連続技において、ジャンプKキャンセルなどで妖斬扇の持続部分をヒットさせると、その後さらに妖斬扇を決められることがあるぞ（3発以上は無理）。

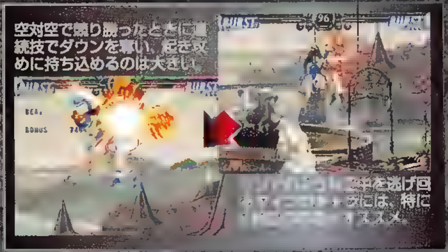


対戦攻略
蔵土縁紗夢
新たに発見された足払いフォースロマキャンを利用して、地上でのラッシュをより強力にしよう。
Text:ケンちゃん

足払いフォースロマキャン
[illegible]の[illegible]は、[illegible]した[illegible]ゲームでのフォースロマキャンが可能だということが判明した。足払いから[illegible]ガトリングへのフォースロマキャン[illegible]スキを減らすことができる。攻撃レベルの高いしゃがみ[illegible]足払いへの[illegible]トリングが無くなっているので[illegible]には活用しにくい[illegible]、相手にまとわり付く手段としては有効。ダッシュが強力になることは間違い無い。


テンションゲージ35%で通常技のスキを軽減することができる。「GGX」を思い出す!?
[illegible]足払いからフォースロマキャン[illegible]

朝凪の呼吸の使い分け
本作では[illegible]朝凪の[illegible]の硬直時間が減り、[illegible]鱗を強化できるようになった。そのため、連続技で利用価値の高い龍刃と、[illegible]を補強できる逆鱗のどちらを強化するか悩むところだろう。
基本的にはS朝凪の呼吸を使い、用途の多い逆鱗を強化するのがオススメ。ただ、[illegible]力が大幅に[illegible]されている場合は、ダメージを重視してK朝凪の呼吸で龍刃を強化するのも悪くない。状況に合わせて使い分けていこう。


空対空で競り勝ったときに連続技でダウンを奪い、起き攻めに持ち込めるのは大きい。
[illegible]

強化逆鱗を連続技に組み込む
朝凪の呼吸の変更によって使う機会が増えた強化逆鱗。これを利用した連続技を紹介。
Ⅰは、相手を画面端に追い詰めたときに使う連続技。強化逆鱗が3ヒットした場合は相手の浮きが高くなるため、ダッシュ【近距離立ちS】から空中連続技を決めることが可能だ。龍刃からのつなぎを若干遅らせると、強化逆鱗が3ヒットしやすくなるので覚えておこう。
Ⅱは、強化逆鱗で相手のしゃがみガードを崩した後の連続技。なお、千里沁鐵ヒット後も同様の追撃が可能だ。

強化逆鱗を使った連続技
Ⅰ（画面端）【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】Ⓒ龍刃～強化逆鱗→（着地）遠距離立ちS Ⓙジャンプ D（1段目）Ⓒ龍刃Ⓙ（2段ジャンプ）HS Ⓒ 龍刃～剣楯鐵～逆鱗
Ⅱ（爆蹴～足払い空振り～）強化逆鱗→ダッシュ遠距離立ちS Ⓙジャンプ D（1段目）Ⓒ龍刃～剣楯鐵～逆鱗


強化逆鱗はヒット[illegible]なので、連続技への[illegible]



対戦攻略
ディズィー
本作の頼りにしてください（文中では泡と表記）は、スキが小さく攻撃判定も大きい。使うしか！
Text:DYZ

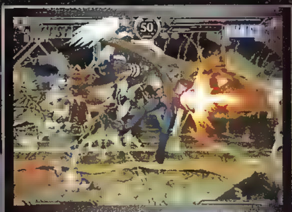
泡を使った連係で相手を固める！
連係の内容は左にまとめた通り。それぞれ解説しよう。
Ⅰは暴れる相手に有効。ダッシュ中にヒット確認し、泡がヒットしていたら➡+HSを決めよう。ガードされていた場合は、Ⓙ S Ⓙ【S→D or HS】立ちKやしゃがみKからのガトリングで攻め直しだ。
Ⅱは、ガードで固まる相手に対して攻め続ける連係。K泡を少し高い位置で出さないと、空中ダッシュできないので注意。ジャンプ[illegible]をガードさせた後は、ダッシュから通常投げと打撃の二択を迫ろう。
Ⅲは奇襲攻撃。このパターンで技を出すと、インペリアルレイの暗転前に相手がガードしていなければ、暗転中にHSよく話し相手になってくれますのレーザーがヒット。同時に後ろにある泡も割れてヒットし、インペリアルレイまで連続技になる。ダッシュで追いかけて追撃しよう。

強力！ 泡連係
※画面端に追い詰めて【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ K泡から
Ⅰ空中バックステップS（泡を割る）→ダッシュ……
Ⅱ空中バックステップ～空中ダッシュ【P（泡を割る）→HS】……
Ⅲ空中バックステップ～（着地）HS話し相手→インペリアルレイ……


空中バックステップ[illegible]を割れば[illegible]
ダッシュ中にヒット確認して➡+HSから空中連続技。ゲージ半分近くの体力を奪える。
[illegible]画面端。特殊[illegible]（移動）手段を持たない[illegible]に有効となる。

#RELOAD式新連続技解説
Ⅰは地上ガトリングからの連続技。魚を捕る時に使ってたんですは、やや遠めで当てた方がその後の追撃が決めやすい。空中ダッシュは最速で、HSは出すタイミングを遅らせて低い位置で当てるのがポイント。その後の立ちPは最速で出すことを心掛けよう。
Ⅱは対空用の連続技で、空中フォルトレスにも対応しやすい。しゃがみSは、多少引き付けてから出そう。
Ⅲは、泡を出した後落下中にHSで攻撃しつつ泡を割り、着地後に再びジャンプして連続技をたたき込むというもの。

覚えておきたい連続技
Ⅰダッシュ【立ちK→立ちHS→足払い】Ⓒ魚を捕る時に使ってたんですⒻ（ジャンプ直後に）空中ダッシュHS→（着地）【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ【P→S】Ⓙ【P→S→D】
Ⅱ【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓕジャンプ【P→S】Ⓙ【S→D】
Ⅲ（画面端）ダスト～ホーミングジャンプ→HS×2 Ⓒ K泡→HS→（泡ヒット）→（着地）ジャンプS Ⓙ【S→D】


Ⅰのポイントは、空中[illegible]に少し待ってからHS[illegible]こと。

紗夢補足：強化逆鱗でダウンを奪った後は、朝凪の呼吸と起き攻めを状況によって使い分けたい。基本的には、無敵技のある相手に前者、無い相手には後者でいいだろう。
ディズィー補足：さまざまな強化が施された泡だが、前作と違って割った後しばらくは次の泡を出せなくなったので注意。泡を何度も決める空中連続技はできなくなっているぞ。



対戦攻略
カイ=キスク
相手キャラによって空中連続技を変えることは必須といえる。グリードセバー後以外にも応用可。[illegible]
Text [illegible]

グリードセバーからの追撃を追求する

Ⅰは、一部のキャラ（表を参照）以外ダウン復帰されないのが重要。画面中央ならダッシュから➡＋HSを重ね、画面端ならスタンエッジ・チャージアタックをフォースロマキャンして起き攻めしよう。

Ⅱは間合いが遠いと決まらないが、その分Ⅲよりもダメージが大きい。状況をしっかり判断して使い分けたい。

Ⅳは、近距離立ちS部分でジャンプ属性を仕込む必要がある。ロマキャンと空中ダッシュはできるだけ早めを心掛け、ジャンプDは空中ダッシュ後に少し待ってから出そう。

なお、紗夢やイノにも決められるが難度は非常に高い。

Ⅴは、3キャラ限定だが安定する連続技。テンションゲージがあったら狙っていこう。


ジャンプDは最速で出すと早過ぎる。相手の落下に合わせて、ほんの少し待つのが[illegible]
[illegible]Sを当てた[illegible]を上方向へ入れ、[illegible]仕込む。

グリードセバー後の追撃

Ⅰ【近距離立ちS→しゃがみHS】● HSヴェイパースラスト　※イノ、ブリジット、メイ、ミリア、[illegible]、紗夢、ディズィー以外はダウン復帰不能

Ⅱ近距離立ちS Ⓙ【S→P→S】Ⓙ【S→HS】● HSヴェイパースラスト　※スレイヤー、イノ、ザッパ、ファウスト、ジョニー、アクセル、[illegible]、テスタメント、ディズィー用

Ⅲ近距離立ちS Ⓙ S Ⓙ【S→HS】● HSヴェイパースラスト　※Ⅱの[illegible]キャラとメイ、ミリア、[illegible]用

Ⅳ【近距離立ちS→しゃがみHS】● HSヴェイパースラスト Ⓡ 空中ダッシュD→（着地）ジャンプS Ⓙ【S→HS】● HSヴェイパースラスト　※ブリジット、チップ、[illegible]、ディズィー用

Ⅴ近距離立ちS ● セイクリッドエッジ→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】● HSヴェイパースラスト　※ロボカイ、ジョニー、ディズィー用



対戦攻略
メイ
今月は実戦的な連続技を三つ紹介！　ダメージ効率をアップさせ、快賊娘のパワーを見せ付けよう。
Text [illegible]ちゃん

#RELOAD用連続技集

今月は、狙いどころの多い三つの連続技を紹介しよう。

Ⅰは足払い始動の連続技。HSイルカさん・縦をフォースロマキャンするタイミングが遅いとメイの浮きが高くなるため、連続技の構成を若干変える必要があることに注意。とっさに反応して、ジャンプHS後をダッシュジャンプ【P↓K↓D】Ⓙ【HS↓D】に切り替えられれば理想的だ。

Ⅱは画面端限定の強力なループ系連続技。近距離立ちSからのHSイルカさん・横は、⬅タメ➡＋HSと入力してジャンプ属性を仕込みつつ出そう。なお、フォースロマキャンおよびその後の空中ダッシュは、最速のタイミングで行なうよう心掛けたい。遅いとしゃがみやられ状態の姿勢が低いファウストやザッパに、ジャンプSが空振りしてしまうのだ。

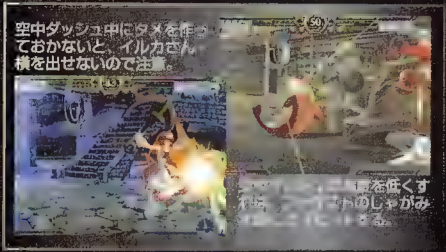
Ⅳはオーバーヘッド・キッス後の連続技。しゃがみSが当たった直後に立ちHSを入力し、すぐにレバーを下方向に戻せば、ギリギリでイルカさん・縦のタメが間に合うぞ。この連続技はダメージが大きい上にダウンを奪えるので、ぜひとも修得しておきたい。

覚えておきたい連続技

Ⅰ足払い ● HSイルカさん・横 Ⓡ ジャンプHS→（着地）空中ダッシュ【K→HS】→（着地）ダッシュジャンプ【K→D】Ⓙ【HS→D】

Ⅱ｛近距離立ちS ● HSイルカさん・横 Ⓡ 空中ダッシュ【S→HS】｝×2→【近距離立ちS→足払い】

Ⅲオーバーヘッド・キッス→【しゃがみS→立ちHS】● HSイルカさん・縦


空中ダッシュ中にタメを作っておかないと、イルカさん・横を出せないので注意。
[illegible]を低くす[illegible]のしゃがみ[illegible]



対戦攻略
ミリア=レイジ
今月は、カードが切り札として[illegible]定する、バッドムーンフォースロマキャンからの連続技を紹介。

バッドムーンから空中連続技を決める

バッドムーンフォースロマキャン後の追撃は左下の通り。

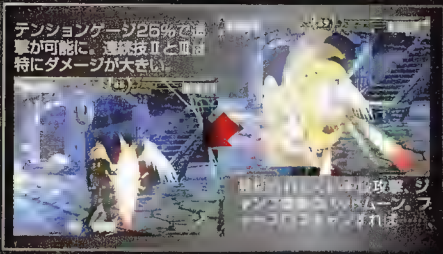
Ⅰは対ソル用。立ちKは発生が早いので、難しくはない。

Ⅱは軽～中量級のキャラである、イノ、ブリジット、メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ディズィーに対する追撃。近距離立ちSの発生が若干遅いのでタイミングはシビアだが、ダメージが大幅に上がるので、ぜひ修得しておきたい。

Ⅲはポチョムキン、ジョニー、アクセル、闇慈に決まる追撃。タイミングが遅れると、しゃがみKがダウン追い打ちになってしまうので注意。

Ⅳは全キャラに決まる追撃。立ちK同様、しゃがみPの発生が早いので決めやすい。ⅡやⅢが決まるキャラに対しても、それらが難しいと感じたらⅣで安定するといいだろう。


追撃を急ぎ過ぎる[illegible]なってしまうので注[illegible]


テンションゲージ25%で追撃が可能に。連続技ⅡとⅢは特にダメージが大きい。
[illegible]攻撃、[illegible]バッドムーン、フォースロマキャンすれば[illegible]

バッドムーンフォースロマキャン後の追撃

Ⅰ立ちK×2 Ⓙ ハイジャンプ【K→S→P→HS】

Ⅱ【近距離立ちS（1段目）→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】

Ⅲ【しゃがみK→近（遠）距離立ちS（1段目）→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→HS】

Ⅳ【しゃがみP→立ちP×2】Ⓙ ハイジャンプ【K→S→P→HS】

メイ補足：テンションゲージが50%以上ある場合は、オーバーヘッド・キッスから【しゃがみS→立ちHS】→グレート山田アタック→しゃがみHS→HSイルカさん・縦と決めよう。
ミリア補足：本作では画面端で空中連続技を決めたときのヒットバックが大きいため、画面端での中段攻撃は主に➡＋Kを使うようにしたい。

ガード不能連係と追撃

Ⅰダッシュ【立ちK(中段攻撃ヒット)→近距離立ちS→遠距離立ちS(1段目)(ドリルスペシャル設置)→しゃがみD】→空中ダッシュ【K→P→K】(ドリルスペシャル発動)

Ⅱダッシュ【立ちK(中段攻撃ヒット)→近距離立ちS】Ⓙ(小攻撃ヒット)→昇りシャドウギャラリー→(ドリルスペシャル設置)→空中ダッシュ【S→HS】(ドリルスペシャル発動)

Ⅲ昇りシャドウギャラリー(2段目)● 空中ダッシュ【HS→D】→(着地)ハイジャンプ【S→HS→D】



エディ

対戦攻略

画面端限定ではあるが、本作でも可能なガード不能起き攻めを紹介。少ないチャンスを見逃すな!

Text：DYZ

画面端限定 ガード不能起き攻め

画面端のⅠとⅡは足払いヒット●でエディ画面端からのガード不能起き攻めだ。Ⅰは[illegible]S→HS時押しで出し、[illegible]を先に[illegible]してドリルスペシャル(Ⅰ[illegible] [illegible]がみDでダウンさせて[illegible]オブジェの[illegible]直前に空中ダッシュで[illegible]段を上って[illegible]K→P→K]とつ[illegible]させれば、最後のKと[illegible]ガード不能に[illegible] [illegible]Sを[illegible]同時押しで[illegible]ジャンプ[illegible]

[illegible]してつつ[illegible]先に離して[illegible]。画面に●●●●●+[illegible]キャラリー[illegible]その後のだしスペ[illegible]だ。こちらは【S→HS】の[illegible]でドリスペと重なるぞ。ドリスペ後の追撃は、テンションゲージがあるときはⅢを、ないときは前者の➡+Pからの空中連続技を使おう。



垂直ジャンプ降り際の空中ダッシュ【K→P→K】。最後のKがドリスペと同時に当たる。

Ⅰの場合は[illegible]S+HS同時押し。HSを[illegible]に離してドリスペ[illegible]。

[illegible]介するガード不能連係[illegible]のしゃがみD→HS[illegible]からスタート。



ファウスト

対戦攻略

遠距離立ちSの弱体化により、それに頼った戦法は通用しにくくなった。立ち回りを見直してみよう。

Text：[illegible]

#RELOADのファウストは?

遠距離立ちSに代わる主力けん制は、しゃがみHS、レレレの突き、立ちKの三つ。しゃがみHSはリーチの長さが強み。ガトリングで立ちorしゃがみPを出せば(空振り)、何が出るかな?でキャンセルするよりも硬直時間が短くなるぞ。基本的にはしゃがみHS●何が出るかな?を使い、何が出るかな?を出せない状態では【しゃがみHS↓立ちorしゃがみP】を使っていこう。レレレの突きはスキが小さいので、遠距離のけん制に使っていく。ヒット時は引き戻し中に相手のやられ状態を確認し、立ち、しゃがみによって連続技を切り替えることで[illegible]。立ちKは、攻撃判定とスキの小ささに優れた万能技。対地、対空どちらの面でも気軽に振れるぞ。しゃがみHSの先端が当たる間合いより内側に入られたときに使うといい。

起き攻めは、中段のジャンプ中⬇+Kフォルトレスキャンセル K(以下、ドリキャンK)と下段のしゃがみKで二択を迫るのが基本。これは前作同様だが、本作では密着状態でドリキャンKを出した場合、その後に【近距離立ちS↓しゃがみHS】●レレレの突きを決めるといい。ただし、ザッパ、メイ、ミリアには入らないので、レレレの突きを補点遠心乱舞で代用しよう。



遠距離立ちSの代わり[illegible]S、立ちorしゃがみPで[illegible]。



よって、【近距離立ちS→しゃがみHS】→レレレの突きが連続技に! 使うしかない!!

[illegible]ドリキャン[illegible]、ヒットすれ[illegible]しゃがみやられ。



テスタメント

対戦攻略

細かな強化点が多いテスタメント。それぞれを見逃さずに戦術に組み込んで、勝率アップを図りたい。

Text：[illegible]メコ

各種強化点を見逃すな!

➡+Kはガトリングで➡+HSへつながるようになったので、対空に使ったときのリターンが増した。空中ヒット時は➡+HSをロマキャンし、ダッシュから立ちHS●グレイヴディガーと決めるといい。

また、立ちPの攻撃判定が強化されたので、相手の空中ダッシュを止めるために使うといい。そのほか、サキュバスが密かに中段判定となっている。チャンスは少ないが、しゃがみKとの同時攻撃ができればほぼガード不能だ。



ダッシュから立ちHSで拾って連続技。➡+HSのダウン復帰不能時間の長さが光る。

[illegible]が空中でヒ[illegible]テンションゲー[illegible]キャンし[illegible]

マスターオブパペットの使いどころ

マスターオブパペットは無敵時間こそ無くなったものの、発生が早くなりダメージも増加、ヒットすればダウン復帰不能、さらにはフォースロマキャンも可能と、強化された点が多い。特に、発生が早くなったことによって、全キャラに対して通常投げ後に空中追撃として決まるようになったのはうれしい。ダメージは➡+HSと同程度だが、難度はこちらの方が低い。トドメの一撃や、テンションゲージに余裕のあるときに使っていこう。



そんなときはマスターオブパペットでさくっと追撃。ラウンドをモノにしておこう。

[illegible]れないときは➡+HS[illegible]したいとこ[illegible]がネック。

エディ補足：ⅠとⅡではⅠの方が簡単だが、足払いが当たりにくいカイやロボカイ、無敵技のあるブリジットやアクセルにはⅡを使いたい。 **ファウスト補足**：ザッパ、メイ以外は➡+HS(近距離、しゃがみやられ)→レレレの突きも連続技になる。 **テスタメント補足**：画面端かつしゃがみやられ限定で、立ちHS→エグゼビースト(フォースロマキャン)→(少し待って)グレイヴディガーの後、さらにしゃがみPなどで拾えるぞ。

Dr.ファチスト Revived

『#RELOAD』デビューのアナタに贈る!!

愛のGGXX処方箋

闘劇を機に『#RELOAD』を始めようかな？　何てお思いのアナタへ!!　成長促進剤となるべく、私『Dr.ファチスト』が一夜限り（？）の復活ですよっ!!



※登場人物は一部フィクションです　※都合により写真は一部ヴァチストです



の伝道師、再び立つ……

極限ドゥ：は〜、ギルティ難しいなあ〜。超キツイ。
ファチ：お待ちなさい、そこのお若い方。アナタのお悩み、私がお救いできるやもしれませんが……。
極限ドゥ：ア、ア、アナタはファチスト先生!!　ぜひ僕にギルティを教えてくださいませんか？
ファチ：もちろん。で、使用キャラは……？
極限ドゥ：ディズィーです。やっぱセ、セーラーが！



『GGXX』のセオリー ～地上編～

①対空技は➡＋Ⓟが基本
②対空技は2段ジャンプを見てから出すと確実
③起き攻めが強力なので、まずはダウンを奪う
④攻め込まれたらフォルトレスやデッドアングルで離す
⑤起き攻めに対してはバックステップや直前ガードを使う

セオリー1　対空の基本は➡＋Pです

どんな格闘ゲームにも存在する独自のセオリー。『GGXX』シリーズには、「対空は➡＋P」というものがあります。➡＋Pは出始めから上半身が無敵になるという性質を持っているのです（テスタメントは除く）。
使い方は、相手のジャンプ攻撃を➡＋上半身無敵で避けつつヒットさせる、といった感じです。ただ、出の遅いスレイヤーやメイ、空振り時のスキの大きいロボカイは、やや使いにくいので注意してください。
そのほか、ソルやファウストの立ちKといった上方向に攻撃する技、無敵時間のある技なども対空技として使えます。これは当然ですね。



出しどころの一例。相手が後方ジャンプしたら➡＋Pを準備しておき……、

相手が空中ダッシュをしてきたら、置くように出せば対空に。

➡＋P後はガトリングで近距離立ちSなどにつなぎ、空中連続技を決めましょう。

セオリー2　ジャンプへの対応を身に着けましょう

せっかく➡＋Pでの対空を覚えても、やみくもに振り回すだけでは効果が薄くなります。特に、2段ジャンプを使われると空振りすることが多く、対処が難しいですね。
そこで、「ひとまずガードを入れておき、相手が2段ジャンプをしたら対空技」という動きが重要になります。これは上級者相手にも通用するので、覚えて損は無いですよ。
また、ソルやファウストの立ちKのようなスキが小さい対空技なら、最初のジャンプに対して立ちK、2段ジャンプされたらさらに対空技、といった対応も可能です。二段構えなのでさらに強力といえます。



相手がジャンプで近付いてきたら、とりあえずレバーを後ろに入れて……、

攻撃に対してはガード。相手が2段ジャンプしたら……、

対空技を出します。この動きはかなり重要なので、頑張って身に着けましょう。

セオリー3　ダウンを奪うことが重要です

『GGXX』シリーズの主たる攻撃パートといえるのが起き攻め。どのキャラにも足払いや必殺技などダウンを奪える技があるので、まずはこれらを中心に使い、起き攻めを狙うといいですよ。
また、カウンターヒット時のみダウン復帰不能になる技も多数あります。「起き攻めを制すものはギルティを制す」といっても過言ではないので、常にダウンを意識して闘いましょう。

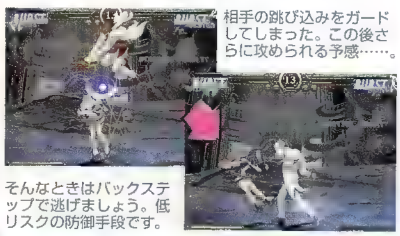


ソルなら足払いなどでダウンを奪い、ダウン追い打ちにならないよう……、

ガンフレイムを重ね、打撃と投げの二択を迫ります。これが起き攻めです。

セオリー4　相手に攻め込まれら……

本作は攻撃の激しさがウリの一つ。その分、攻撃をしのぐのは厳しいですね。そこで覚えたいのが防御システムですが、種類が多く、どれを使っていいか迷ってしまいがちでしょう。
基本的には「困ったらバックステップ」と覚えておけば大丈夫です。動作開始直後から一定時間無敵になる上、以降も空中判定となるので、打撃と投げの両方を回避しやすいですよ。

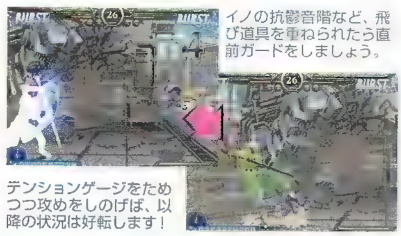


相手の跳び込みをガードしてしまった。この後さらに攻められる予感……。

そんなときはバックステップで逃げましょう。低リスクの防御手段です。

セオリー5　起き攻めに対する心構え

起き攻めは本作の華ですが、やられる側に回ることも考え、対処法を覚えておきましょう。
飛び道具を重ねられたときなど、中下段関係無くガードせざるを得ない場面では、直前ガードがオススメです。テンションゲージが増加する上、硬直が軽減されバックステップなどを出しやすくなるので、続く攻撃をしのぎやすくなります。地味ですが忘れずに使いたいですね。



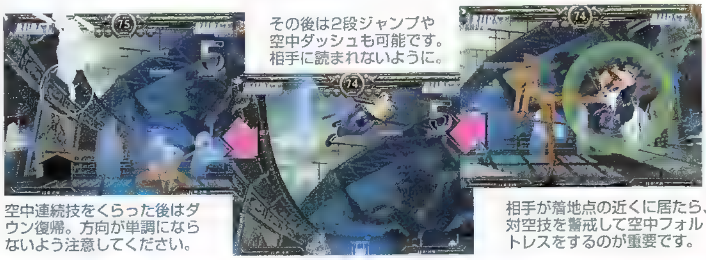
イノの抗鬱音階など、飛び道具を重ねられたら直前ガードをしましょう。

テンションゲージをためつつ攻めをしのげば、以降の状況は好転します！

#RELOAD
Dr.ファチストオススメテクニック集：●ダウン中サイクバースト……ダウン追い打ちをくらうタイミングでサイクバーストを出すと、ガード後に反撃されてもダウン追い打ち扱いになります。
●投げ仕込みフォルトレス……⬅＋HS→直後にPorKorSと入力すると、相手を投げられるときは通常投げ、投げられないときはフォルトレスになります。空中投げも同様です。 ※左ページに続く

セオリー1 ダウン復帰、使い分けていますか？

空中追撃を回避するために使うダウン復帰ですが、単調になると相手に着地点で待ち伏せされ、対空技をくらって再度浮かされることも多々あります。こういった事態を防ぐため、ダウン復帰のタイミングや方向（レバー前、ニュートラル、後ろの三つ）は変化を付けましょう。
また、上級者の中には空中連続技をわざと中断し、ダウン復帰を見越して空中投げを狙う、といった戦法を取ってくるプレイヤーも居ます。これには、ダウン復帰をしない、着地寸前にダウン復帰をするなどの行動が有効になりますよ。
ポイントは「いかに悟られないようにするか」ですね。これがダメージ軽減につながり、勝利への近道となりますよ。



空中連続技をくらった後はダウン復帰。方向が単調にならないよう注意してください。

その後は2段ジャンプや空中ダッシュも可能です。相手に読まれないように。

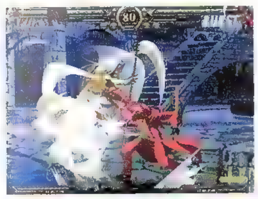
相手が着地点の近くに居たら、対空技を警戒して空中フォルトレスをするのが重要です。

『GGXX』のセオリー ～空中編～

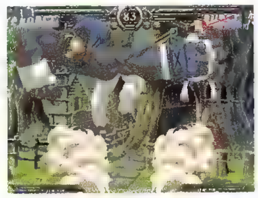
①ダウン復帰は単調にならないよう、行なうタイミングや方向に変化を付ける
②防御の要は空中フォルトレス、攻撃の要は空中投げ
③スキの小さいジャンプ攻撃によるけん制から、その後の行動を状況に応じて変える動きが重要

セオリー2 空中での攻守の要はコレです！

空中フォルトレスは、ほぼすべての攻撃を防げる上、ケズリダメージを受けず、ガードバランスも増えないなど、限りなく絶対に近い防御法といえます。ただし、ガード硬直時間は長めでテンションゲージを消費するので注意しましょう。
空中フォルトレスを崩す手段として有効なのが、空中投げです。キャラによって性能は違いますが、決めた後は有利な状況となるので、多用をオススメします。空中戦は「守りの空中フォルトレス、攻めの空中投げ」と覚えましょう。



空中フォルトレスはテンションゲージを少しずつ消費するだけあって、絶対防御ともいえる性能を持っています。



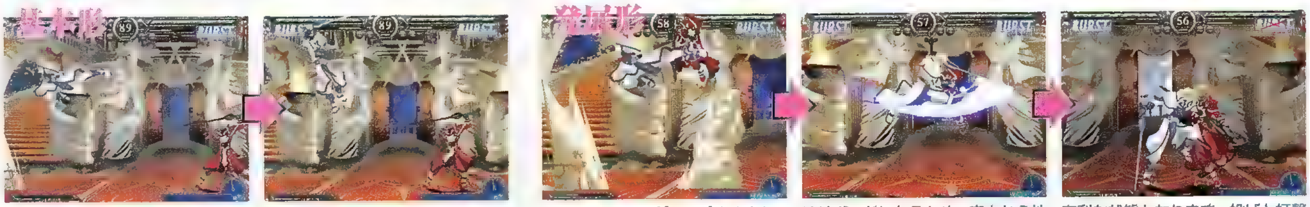
空中フォルトレスを崩せる、数少ない手段が空中投げ。相手のダウン復帰後などが、狙いやすい状況ですね。

セオリー3 けん制をする際の基本行動を覚えましょう

本作での基本的なけん制を紹介します。

●（ダッシュ）ジャンプ昇りPorKから
- **ヒット時は連続技**
- **ガード時はジャンプキャンセル可能技につなぎ、後方2段ジャンプ**
- **空振り時は空中バックステップor後方2段ジャンプ**

最初にPとKのどちらを出すかは、キャラによって異なります。空振り時のスキが小さい方を使いましょう。3種類の状況を確認し、それによって行動を変えるのが理想です。また、慣れてきたらガード時はガトリングに移行し、連続で相手に空中ガードさせて、地上まで引きずり下ろす連係を組んでみましょう。
これらは基本中の基本といえる動きなので、「遠～中間距離ではとりあえずコレ」ぐらいの感覚でちょうどいいです。



カイの場合は、ダッシュジャンプからK→Sと入力し、状況を確認します。

空振り時は、後方2段ジャンプから空中スタンエッジなどでけん制です。

ダッシュジャンプ【K→S】と入力し、ガードされていたらさらにP→K→S。

連続ガードになるため、空中から地上まで引きずり下ろせる上に……、

有利な状態となります。投げと打撃の二択を迫り、体力を奪いましょう!!

アナタの『GGXX』度をチェック！

0個	……、こ、これから覚えるんですよね。
1～4個	攻略ムックを読んで勉強しましょう。
5～8個	もう一頑張り。対戦を思い出してください。
9～11個	惜しいっ。見落としが無いかチェックしましょう。
12個	素晴らしいっ。すぐにでもデビューできます!!

右のリストを見て、知っているものにチェックしてください。その数によって、アナタの『GGXX』度を診断しますよっ。

『GGXX』度判定チェックリスト

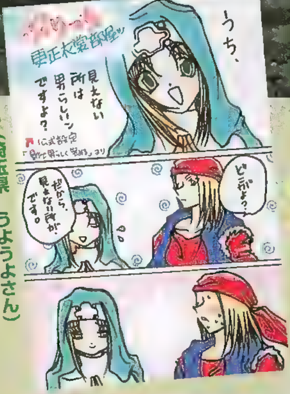
- しゃがみやられは立ちやられよりものけぞりが小さく（間合いが離れにくく）、のけぞり時間が1フレーム長い
- 起き上がる瞬間に重なっている攻撃は、左右どちらでもガード可能
- ザッパの犬などに背後から攻撃されても、ガード方向は相手に対して逆
- 基底ダメージ補正のある技を連続技の初段に使うと、その後の連続技はダメージに特殊な補正がかかる
- ダウン復帰直後は無敵時間があり、行動可能になった後も少しの間持続する
- 通常投げは入力した瞬間に成立する（発生1フレーム）
- レバー➡でPorKorSとHSを同時に押すと、投げと打撃の同時入力になる
- ロマキャンは技を当てたとき限定、フォースロマキャンは空振り時も可能
- ネガティブペナルティ後は10秒間テンションゲージがたまりにくくなる
- アクティブプレイを続けるとテンションバランスが上がり、テンションゲージがたまりやすくなる
- 空中必殺技をジャンプ直後に出す場合は、コマンドのレバー部分～⬋+ボタン
- サイクバーストは打撃に対してのみ無敵で、空中投げをくらうことがある

これでアナタもギルっ子デビュー!!



極限ドゥ：ア、アブナイ……、アブナイですよプァチスト先生。これで僕もギルっ子になれそうな気がしてきましたよ!!
プァチ：ここから先はアナタのやる気が重要です。それ次第で実力は上にも下にも行きますよ。
極限ドゥ：大丈夫です。僕にはディズィーのセーラーがありますから。やる気十分ですよ!!
プァチ：極限ドゥさん……、アブナイ!!

●フォルトレスキャンセル……チップでジャンプ中に⬆+K→直後にPorSorHSと入力すると、ジャンプ中⬇+Kの出始めがフォルトレスでキャンセルされ、ジャンプの軌道を変化させることができます。チップ以外にも、ファウストのジャンプ中⬇+K、メイのジャンプ中⬇+HS、イノのジャンプDでも同様のテクニックが可能ですよ。

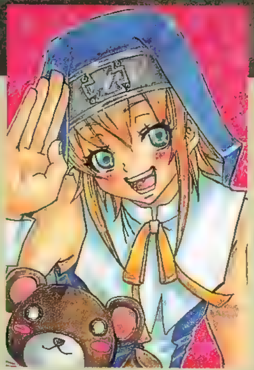


➡（埼玉県　うようよさん）
☆ああ、みなまで言うな……。きっと心が男らしいんだね。

燃え上がれ!　益荒男の心!

ブリっち更正衣裳部屋ッ

「何とか男らしくなりたい」と日々努力しているブリジットに援護射撃をするべく、彼に男らしい衣裳を着せて男っぷりを上げてやろうという友情企画がついにスタートゥ!!　結論から言うと――すごい数のハガキが来おったでえ～!!　これで、ブリ公の益荒男デビューの日も近いに相違無しDA！



➡（三重県　茜巳マリコさん）

気合いもRELOAD準備は万全

GGXX アンソエイション イグゼクス

絶賛大稼動中の『#RELOAD』、みんなはロボカイの勇姿をゲーセンで目撃したかな!?　まだの方は今すぐ小銭を握りしめて、ロボカイの熱きオイルのたぎりを確認しに行こうぜ！　いや、オイルで動いているかは不明ですが。



⬆（広島県　七原びんこさん）
☆神をも恐れぬ構図にほとばしる男気を感じる。ニーソ属性対策も心得ておるわい。[漢度95%]



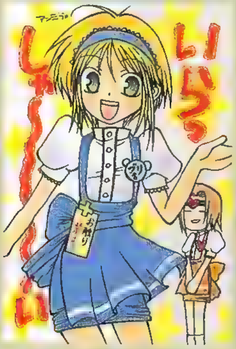
⬆（新潟県　KANAさん）
☆「猫耳って衣裳?」と自己申告しているが……OKOK、大事なのは心意気だ。[漢度88%]



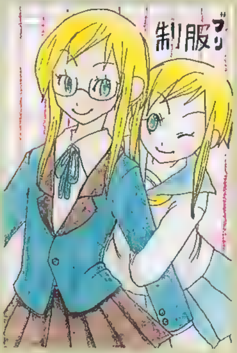
⬆（青森県　キサヤルツさん）
☆「この組み合わせ十分アリでしょう！」と鼻息を荒くするそこの貴様！　……同志よ。[漢度65%]



⬆（岩手県　ばっきゅ三世☆さん）
☆ケミカルな清潔感が大変男らしい。潔さすら感じるその振る舞いに乾杯……だ。[漢度72%]



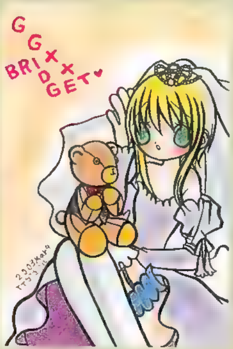
⬆（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆男気満点の魑魅魍魎であるな。頂点を目指すなら、ぜひとも押さえておきたい逸品。[漢度86%]



⬆（神奈川県　アイロンさん）
☆2タイプの制服をご用意。メガネ採用に踏み切った熱い意気込みがグッジョブ。[漢度78%]



⬆（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆男っぷりなら負けてはいないジョニーの衣裳を拝借。背伸びしている感がシビーよ。[漢度55%]



⬆（岐阜県　三橋梨奈さん）
☆選ばれし勇者しか着られない純白の努零栖を着こなすたあ、こいつはモノホンだぜ。[漢度94%]



⬆（埼玉県　めもる伍長さん）
☆漢なら避けて通れぬ兎服。コレを着こなせるか否かで、漢としての生き様が問われるだろう。[漢度83%]

石渡NOW XX イグゼクス

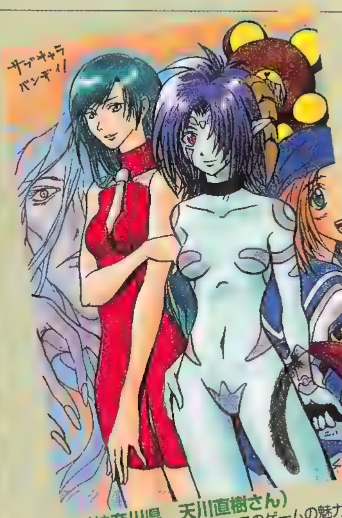
もうすっかり春ですね、石渡です。春といえば「ロボ」。『GGXX #RELOAD』のロボカイは楽しんでもらってますでしょうか?

ロボカイというキャラを作るにあたっては、ロボットに対するこだわりみたいなものは特に無かったりするので、あくまで自分の「ロマン」を表現したつもりです。原動力というと実は南米産のあの有名ヘラクレスな虫であったり、いいい加減でファジーな性格を司るコンピュータも内蔵されてなかったり……。

今月の格言
「持論に結論はいらない。
日に一度述べて三度見直すもの。」

ガトリングアーティスツXX

野郎ばっかで色気が無いのもなんですので（上記コーナー参照）、こちらは女性キャラ中心でお送りいたします。



⬆（神奈川県　天川直樹さん）
☆個性的なサブキャラ陣も、このゲームの魅力といえましょう。探せばまだおいしいキャラはいそうですよね。



⬆（石川県　飛月麻斗さん）
☆薔薇の紅と血の朱。
それは鮮やか過ぎる、魂の彩り。



⬆（兵庫県　ナナミ藍さん）
☆この脚線美がどう料理に活かされているのか?　それは物語の最後で明らかに（ならない）。

ゲー事典　今回から始まった新企画"ブリっち更正衣裳部屋ッ"ですが、皆さんには十二分に企画意図を汲んでいただいており、全くもって頭を深く垂れる次第です（笑）。ちなみに、コメント欄に付いてる"漢度判定%"は、爆談テロのあばさんのアイディーア。皆さん今後も投稿シクヨロ。次号のアソシはロボカイを大々的にフィーチャーした企画をお届け予定です。お楽しみに。



シンプルミッションから攻略開始!!

登場間も無い「バーチャコップ3(以下「VC3」)」、今月は身を守るための基礎知識を紹介。これからプレイする人はもちろん、もうプレイした人も、あらためて目を通してもらいたい。危険を感じたら、すぐにペダルを踏むことを忘れずに!

バーチャコップ3
■メーカー:SEGA-AM2/セガ
■ジャンル:3Dガンシューティング
■操作方法:ガンコントローラー+ペダル
■発 売 日:稼働中(2003年4月下旬発売)
■使用基板:Chihiro™

VIRTUA COP 3™

Text:閃屋

市民の味方! 警官(コップ)養成所

シティの平和を守るため、犯人逮捕に向けて、生き残るための基本事項を確認しよう。

ペダルは遠慮せずにどんどん踏まなきゃ損!

敵がたくさん現れて危険を感じたら、遠慮無くペダルを踏もう。ペダルを踏むとE・S・Modeが発動、ゲーム内で起こることすべてがスローになる。ペダルを踏み続けている間はスロー状態が継続する。この状態は、残りエネルギーを表すE・Sゲージが無くなるまで継続可能だ。

このゲージはすぐには空にならず、たっぷり踏んでいられる上、すぐ増えるので慣れるまではバンバン使っていくといい。ペダルを一度も踏まないままゲームオーバーになるなんて、もったいないぞ!

うまい踏みどころは?

- 敵が大量に登場する場面
- 赤い敵4体がセットで登場
- ロックオン・サイトが赤い!

赤い弾はダメージとなる!

ペダルを踏むと、敵から飛んでくる弾丸を視認して撃ち落とすことができる。ロックオン・サイトの完成前にペダルを踏めば、ほとんどの弾はヒットしないが、まれにプレイヤーにヒットする弾が紛れていることがある。ダメージとなる弾は周囲がほんのり赤いので、しっかり見分けて必ず撃ち落とそう。赤い弾を撃ち落とす前に、ペダルから足を離さないこと!



危険な場所の手前に来たら、ペダルを踏む。E・S Modeが発動したら、敵と、赤く見える弾を撃て!

消費したゲージを増やすには?

時間の経過で微量ずつ回復するほか、敵を倒すと回復する。とりわけ敵の持つ武器を狙い撃つJUSTICE SHOTは、大幅に回復する。

市民を誤射しない



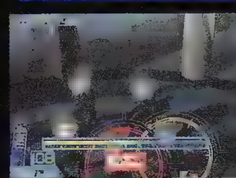
悪党を追い詰めるのはもちろんだが、市民を守ることもポリスの義務。逃げ遅れた市民を誤射すると手持ちのライフが減るぞ!! 市民には細心の注意を払おう。

ロックオン・サイトを目印に



武器を持った敵を自動感知するロックオン・サイト。これを目印に撃てばいいのだが、武器を隠し持った敵が不意打ちしてくることもあるので、過信は禁物。

E・S・Attackを成功させよう



特定の個所で発動するE・S Attack。瞬時の判断と正確な射撃で、一定時間内にサイトをすべて撃って消そう。失敗すると窮地に追い込まれることもあるぞ。

ショットと得点システム

本作には、シリーズ伝統のJUSTICE SHOT、3POINT SHOTのほか、敵を同時に倒すDOUBLE DOWNが加わった。そして、敵を撃つとたまるレベルゲージを上げてレベルアップしていくと、これが倍率としてショットの得点にかかる。

また、E・S・Mode発動中に敵の弾を撃ち落とすと弾の得点にコンボ倍率が掛かり、ミスしない限り上昇するという得点システムもある。

ショットの種類

JUSTICE SHOT
敵の持つ武器を狙撃する。E・Sゲージが大幅アップし、高得点が加算される。

3POINT SHOT
敵の体に最高3発の弾を撃ち込む。2発目以降の得点に倍率が掛かるほか、レベルゲージはJUSTICE SHOTの3倍たまる。

DOUBLE DOWN
敵を同時に倒す。レベルゲージが大幅にアップし、敵の得点以外にボーナス点(5000点)が加算される。

画面の見方:与えられる画面情報は左の通り。得点を意識してこそ、本作の真の面白みが味わえる!



Impression

新しいガンが軽くて、とても快適です。先へ進むほど派手な演出でキャラクターの注目を集めることは間違い無し。カッコいい字幕は必見!

VC3
待ちに待った「VC3」。その得点システムは、レベルゲージがあることにより、最初からJUSTICE SHOTを狙えばいいというものではないようだ。まず3POINT SHOTで、レベルゲージを上げることを意識しよう。ちなみに、DOUBLE DOWNでJUSTICE SHOTを狙うということができる。これならレベルゲージ、E・Sゲージの両方を効率よく回復させることができるぞ。



SIMPLE MISSION
Angel arrow

AREA 1

72階展望台ホールから、占拠された製薬会社のビルに突入！ まずは階下をひたすら目指せ!!

窓を破って潜入せよ!!
E・S・Attack



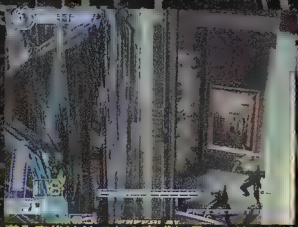
E・S・Attackから始まる本ミッション。サイトの耐久力は1発なので、ゆっくり狙って慎重に消していく。



ここで失敗しても、分岐は起こらない。ゆとりがあるので、あわてず時間をかけて狙っても大丈夫だ。

72階展望ホール

柱の陰から、敵が散発的に姿を現す。最初なのでロックオン・サイト(以下サイト)が表示される順番に撃っていけば、危険な状況は訪れない。余裕があれば3POINT SHOTの練習をしてみよう。カメラが階下へと下がっていく中で、注意が必要なのは一番下のフロア。3体居る中の最も下の敵は、画面外に居るうちにサイトが現れるので、姿が見えたらすぐに撃ち込むようにすること。



潜入直後はサイトの完成も遅い。サイトが知らせる順番通り敵を倒していくこと。



一番下のフロアの敵。三人目の敵は、画面下を狙い、姿が見えたらすぐに撃つ。

巨大オブジェを落とせ！
E・S・Attack

ホールの中央に吊られた巨大なオブジェ。これを敵の上に落とせば一気にせん滅できるのだが……!?





サイトに耐久力があるので、消えるまで撃ち込み続けよう。





オブジェを落とすことに成功したか失敗したかによって、先の展開が大きく変わる。成功した場合、左写真の場面に注意すること。オブジェの下敷きになった兵隊は、身を起こして攻撃してくるので油断せず弾を浴びせよう。



失敗すると、大量の敵を相手にするはめに。赤いサイトを優先して撃ち込め！

らせん階段の攻防

階下をのぞいていたカメラが同じフロアを向き、自動ドアを正面にとらえると、ここから最初の赤兵が登場。赤兵は四人セットで現れ、一斉にサイトが出現するため非常に危険な相手。ここでペダルを踏むよう指示が出るので、必ずこれに従って踏もう。慣れて素早く倒せるようになれば、この表示はされない。そうなるまではペダルを踏んで安全に進んでいこう。

赤兵の後、フロアの観葉植物を破壊すると、M4ショットガンが出現する。

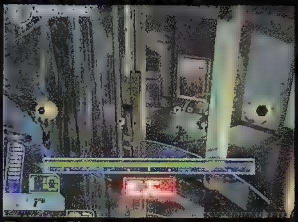




続々現れる敵に押されないように、M4を持っていれば使っていこう。

マシンガン兵が現れた！ そこでペダルを踏むと……

一人の敵から大量の弾が飛来し、コンボ数が稼げる。敵弾の得点(100点)にコンボ倍率が掛かり、さらにこの点にレベルの倍率が掛かって加算されるのだ。高得点を目指すなら、試してみよう！



スローを利用してJUSTICEを確実に取ればE・Sゲージもどんどん増やしていける。

ENEMIES

製薬会社を占拠して、ほしいままに暴れまくる敵たち。ロックオン・サイトを頼りに、片っ端から倒せ!!



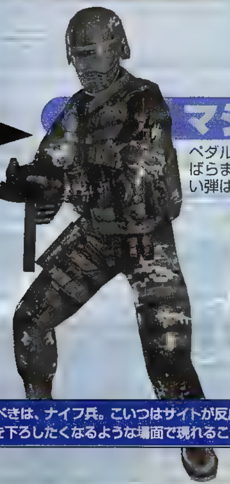
ナイフ兵

主に銃撃戦のスキを突いて斬りかかってくる嫌な敵。出現場所を覚えよう。



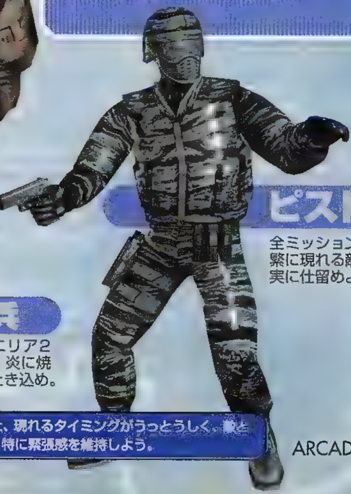
狙撃兵

遠方から密かに狙いを付けてくる。サイトが見えたら、こちらから狙い撃て。



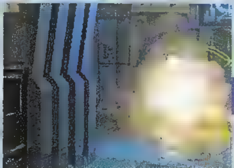
マシンガン兵

ペダルを踏むと大量の弾をばらまく。中に交ざった赤い弾は、確実に撃ち落とせ。



ピストル兵

全ミッションに共通で、頻繁に現れる敵。一体ずつ確実に仕留めよう。



火炎放射兵

本ミッションの、エリア2の終盤に出現する。炎に焼かれる前に弾をたたき込め。

VC3

本ミッションで、赤兵に次いで注意すべきは、ナイフ兵。こいつはサイトが反応しないので、市民と見分けてから撃たなければならない。また、現れるタイミングがうっとうしく、敵との銃撃戦がひと段落して、うっかり銃を下ろしたくなるような場面で現れることが多い。敵との交戦中に寄ったカメラが引いていくときには、特に緊張感を維持しよう。



AREA 2

敵に紛れて、逃げ遅れた市民が出現。絶妙なタイミングで現れるので、サイトをよく見て判断すること。

最初の廊下

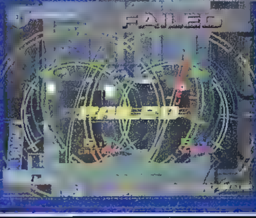
このエリア以降、撃つと爆発して周囲の敵を巻き込むガスボンベが数多く設置されているので、手っ取り早く敵を倒したければ利用するといい。特に、最初の赤兵が現れる場面で画面左にあるガスボンベは、壊すとM629リボルバーが出るので撃って回収する。この武器は壁を貫通する性質を持っているので、壁越しに出てくる敵を倒すときなどに重宝するぞ。ただし、この貫通力がくせもの。市民の前を通過して現れる敵を倒すときは、市民を誤射しやすいので要注意。敵と市民が重なっているときに撃つと、貫通してミスとなるのだ。M629を回収したらまず、武器チェンジボタンを押してデフォルトの武器に替えておくことを推奨する。囲み写真の場面が終わってから、M629を持ち直そう。

シャッターを閉めろ！
E・S・Attack

大量の敵が行く手を阻む。左、右の順番でサイトを消して、敵の攻撃を防げ！



サイトの耐久力は低く、1発で消せる。EXCELLENTを狙うなら、あらかじめ左に構えておいて、素早く撃つこと。



失敗したら、盾を避けた頭を狙って撃つ。ペダルを踏むと大量の弾が飛来するので、敵弾のコンボを稼げる。

DANGER!



M629で撃つと背後の市民が巻き添えになるぞ!!



このガスボンベを破壊すると、M629リボルバーが出現。回収したら武器チェンジ！

ライフの出現する廊下

初のLIFE回収は、少しコツが要る。T字路の右から現れる敵がLIFEを持っているのだが、倒すのが早過ぎるとLIFEが壁に隠れて出現し、回収しづらい。敵が通路の中央付近に出るまで少し引き付けて倒し、その後の左の敵を倒す前に回収する。これを先に倒すと、LIFEはカメラの外に出てしまう。

LIFE UP



必ずLIFEを回収してから次の敵を倒すように。

薬品保管庫

室内に入るデモが流れた後、のっけから複数の敵が入り乱れて現れる。カメラが忙しく動くが、サイトに留意して倒していけばそれほど危なくはない。注意が必要なのは、2階に上がってから壁際で市民が現れる場面だ。



冒頭の乱戦で出るG36Cは、八人目まで倒した後、余裕を持って回収する。



八人目で敵が途切れて終了かと思いきや、右下から最後に現れる敵に注意。



2階で現れる市民の背中の上を狙って、右から合計3体現れる敵を撃つ。

防護服のある部屋

黄色い耐火スーツを身に着けた敵が初めて現れる。しかしこの敵よりも怖いのは、敵の中に現れる警備員や研究員。動くから撃つのではなく、必ずサイトを確認してから撃ち込むように。また、ナイフ兵も意外に手ごわいぞ。

※数字は出現順。赤丸は敵兵、黄色い丸は市民を示す。この場所の警備員は2回出てくるので注意



慣れるまでは市民が現れることを覚悟して臨み、サイトを確認して撃っていく。ナイフ兵は、見分けて倒すしかない。

WEAPONS & ITEMS

置き物や特定の敵を倒すと現れる。武器の最大装てん数と特性をよく理解しておこう。

MINIMI
MACHINE GUN



99発装てん：GUARDIANⅡより威力は低いが、秒間13発発射できる。

MP7
MACHINE GUN



20発装てん：GUARDIANⅡより威力は低いが、秒間20発発射できる。

M4
SHOT GUN



6発装てん：1発で多数の弾が散らばるため、敵に当たりやすい。

M629
REVOLVER



6発装てん：貫通力を持ち、当たり判定もやや大きめになっている。

LIFE
ライフ＋1



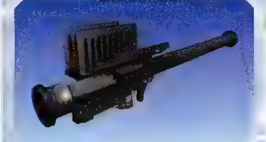
ライフが一つ増える。出現場所を覚えて、確実に回収していきたい。

ammo
弾薬補給



そのとき所持しているスペシャルウエポンの弾薬を補給する。

STINGER
MISSILE



1発装てん：HARD MISSIONの特定の個所でのみ出現する。

G36C
ASSAULT RIFLE



30発装てん：GUARDIANⅡと同じ威力を持ち、秒間10発発射できる。

GUARDIANⅡ
デフォルト武装



10発装てん：リロードで無制限に弾を補給できるデフォルトの武器。

VC3　スペシャルウエポンを使用するに当たって、デフォルトの武器とスムーズにチェンジできるよう、ガンの扱いに慣れよう。弾を使い尽くすと消えてしまうので、気に入ったものを継続して使いたい場合は、弾が尽きかけたらチェンジして使用を控え、ammoで補給しながら使っていくといい。また、DOUBLE DOWNはM4とM629で狙うことができるので、お試しあれ。



AREA 3

画面外からサイトを背負って現れる敵が多く、油断ならない。ペダルを踏むか踏まないか、一瞬の判断が生死を分かつ。

研究施設

ゲイルとの戦闘を終え、研究施設を進む。これまでとは違って広い空間になるため、カメラが上下方向にも激しく移動する。さまざまな方向に注意を払いながら進もう。また、窓の向こうに敵がモグラ叩きのように順次姿を現す場面では、市民が絡んでくるのを覚悟して臨むこと。



テンポよく撃っている途中で現れる市民を、うっかり誤射しないように。

窓の上のガスボンベに敵を巻き込んで倒したら、MP7を回収する。

最初の窓の上のガスボンベにはMP7が入っているので回収する。これは、E・S・Attackで使用するので使い尽くさないように。



DANGER!

カメラが引くと同時にナイフ兵が現れる。

次の窓にも、ちょうど窓ガラスが割れるタイミングで市民が現れる。注意を払うこと。

左の連続写真の場面の後、二階への階段を上がっていく。この辺りから敵の出現するテンポが早くなり、サイトが赤になるスピードも上がるので、ヤバイと思ったら即座にペダルを踏むように。2階に上がってから、向かいの窓の上に居る敵を倒してカメラが引き始めたら、先ほど回収したMP7にチェンジ。すぐにE・S・Attackが始まる。



床の2カ所のふたから敵が現れる。この後カメラが右を向くと……

ナイフ兵が壁の死角から現れるので、手前のシーンから右に構えておく。



GALE ゲイル

左右に身軽にステップするのを追って、撃ち込み続ける。

E・S・Attackを終えると、窓の向こうに敵が現れる場面が続く。ここも市民が交じって出る。左の写真を参考に市民が現れる場所だけでも覚えれば、かなり楽になるはずだ。ここを越えればLIFEが手に入る。最後に現れる赤兵は距離が遠いので、ペダルを踏もう。



LIFE UP

窓の場面が終わってすぐ右の敵が持っている。

※数字は出現順。赤丸は敵兵、黄色い丸は市民を示す

カメラが上の窓に動いて、敵を二人倒すと絶妙のタイミングで市民が登場する。

落下物を粉砕せよ！ E・S・Attack



このサイトは耐久力が高く、MP7でないとEXCELLENTを取りづらい。MP7を失っている場合は、正確に狙って連射するしかない！

攻撃形態 第一段階

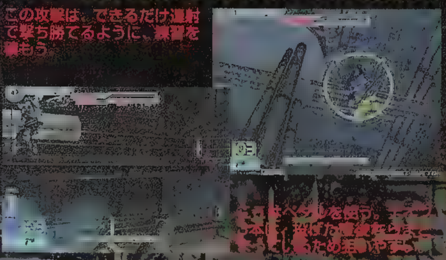
床を移動しながらナイフを投げてくる。大抵1本しか投げないが、まれに4本放ってくることがあるので、この場合はペダルが必須。慣れればモーションで見分けられる。



撃ち落とす自信が無ければペダルに頼ろう。

攻撃形態 第二段階

煙で視界を遮った後は、必ず飛び込んでくる。ナイフを一度に3本投げてくるので、ペダルを使おう。



この攻撃は、できるだけ連射で撃ち勝てるように、練習を積もう。

SIMPLE MISSION BOSS GLITTER グリッター

ナイフと忍術の使い手。身軽な動きにほんろうされるな！



剣を破壊せよ!! E・S・Attack



剣に現れるサイトは一つだけだが、かなり耐久力がある。連射に自信が無いなら、MP7をここまで残しておこう。

TO BE CONTINUED……

この事件では、製薬会社が研究中の特殊な細胞サンプルが盗まれたことが発覚する。これを機に思わぬ場所で事件が発生し、連鎖していく!!

VC3 本作は、ストーリーも見どころの一つ。バーチャコップたちがどんな活躍をして、物語がどう進んでいくのか注目しながらプレイしよう。次号ではNORMAL MISSIONを攻略する。舞台はVC銀行や市街へと移り、逃げ遅れた市民が多い上に、これに紛れた不意打ちも……。うまい武器の使い方、LIFE回収ポイントのほか、分岐についても解説するぞ！

VIRTUA COP3 DIRECTOR

バーチャコップ3ディレクター 大江真徳氏インタビュー Vol.2



前号に引き続き、『VC3』ディレクター大江氏のインタビューを掲載。今回は、リニューアルされたバーチャガンや筐体が決定するまでのエピソードなど、貴重な舞台裏のトークをお届けするぞ。

聞き手：閃屋

筐体一新秘話

——今回、ペダルが付いていたり、ガンコンにボタンが付いたりと、筐体関係が変わっています。シリーズを通して遊んでいた方などは、かなりインパクトを感じたという話も聞きますが。

大江　『VC3』の企画が動いた段階から、すぐにメカトロ研とミーティングを始めたんです。そこでメカトロ研と話したのが、『VC』からセガのガンシューが始まったんだから、『VC3』ではこの機会に筐体やガンを変えちゃいましょう、ということだったんです。今後セガのガンシューが使うガンコンとして、新しいものを作ろうと。その後、デザイン案が上がってきたんですが……スゴかったんですね(笑)。

——スゴかった!?

大江　宇宙銃というか未来的というか、そんな感じのものや、何か真四角のものだったり……まあそれは、メカトロ研なりのアプローチで全然いいんですけど、僕らが思ったものは、持ちやすい・疲れないものだったんです。重心と握りの角度というのが非常に重要で、旧バーチャガンって(握りの角度が)ほぼ真っすぐなんですよ(新旧バーチャガンを並べる)。

——確かにそうですね。

大江　長時間プレイするとすごく疲れる。グリップの角度、トリガーの配置……とにかくこれが非常に大事なんですね。モデルガンを触り、イメージに近いグリップを選んで「コレで作ってください」という感じで頼んだりしました。余談ですが、最初のころはガンコンにマイクを付けて、それで「フリーズ!」というのをやろうとしたり。

——カッコイイですね!

大江　そうすると敵が「ウッ!」て少し止まる(笑)。それで『ルート66』のマイクを使おうとしたり。ただ、ゲームセンターの雑音が多い中で、忙しく動かすペリフェラル(周辺装置・機器～ここではガンコン)に付けるもの……ということで実現しませんでしたが。

——では、次に筐体全般のお話などをお願いします。

大江　筐体も、最初は汎用のものでしたが……ペダルの話は後回しにしますが、メカトロ研の方から、やっぱり筐体デザインも変えましょうよ、という話があって。ビルボード(掲示板・野外広告～ここでは筐体左右の装飾ボード)がダメージやE・S・モードと同調してLEDで光ったり。でも、そうすると単純にコストが上がるんですよ。

——なるほど。

大江　上がるんですけど、セガの編成の方たちは理解がありまして。それで、プログラマーなどもいろいろ仕組んだりしています。アドバタイズでパトカーが走ってくる際に、赤と白で交互に点滅させたり。

——気付きませんでした(笑)。では、先程出たペダルのお話などを。

大江　E・S・モードを付けることになり、ペダルを付けましょうという感じで。今の形に収まるまで、いろいろありました。他社さんのゲームであるじゃないですか(笑)。ただ、他社さんのは絶えずペダルを使用して、『VC3』の場合はココ、っていうときに踏む。

——逆といえば逆ですね。

大江　そこで「メカトロ研魂」を発揮して、「セガのゲームのものは俺たちが作る」って頑張ってくれまして。できたのがあのペダルです。

職人vs.職人!?

——話は変わりますが、公式サイトを拝見したところ、リンクに東京マルイさんや、KSCコーポレーションさんがあるのですが、やっぱりガンの方で協力されているのでしょうか?

大江　最初、東京マルイさんに意見を伺って、何とかいい形にできないかと。そうしたら、開発中の新製品の試作ができ上がって、もう完成という段階で「ここが気に入らない」ってゼロから作り直すような会社だったんですよ!

——すごいコダワリですね。

大江　ゲーム中のモーションキャプチャー撮影の際に、金具を使った銃だとセンサーがおかしくなることがあるんです。そこで東京マルイさんが作ってくれたのが、金具を使わないモデルガンなんです。ほかにも、あんな感じの銃を資料に……と言うと、何でも貸してくれたり(笑)。KSCさんは、銃の種類の補完という訳ではないですが、東京マルイさんはこの銃を作っていないけど、KSCさんは作っている、といった具合に、足りない資料を埋め合う形で協力を仰ぎました。

——協力はゲーム中のモーション撮影用小道具や資料がメインで?

大江　後はですね、G36っていうライフルがゲームに出てきますよね?これが最近東京マルイさんから発売されたんですよ。実銃自体が作られたのも近年の話で、モデルガン化されるのは[illegible]。じゃあ『VC3』に出したら、世界で初めてG36が出たゲームになるんじゃないか、とか(笑)。それで、できたら貸してくださいとお願いしたんですが、ここで職人気質が出て[illegible]来上がらないんですよ!それで、設計図や実銃の資料を借りたりという形でコラボレーションしました。

——職人だらけの会社ですね。ちなみに、X-BOXに移植されたり……といった部分はどうなんでしょうか?

大江　ノーコメント(広報木原氏の方を向いて)?

木原　ノーコメント、ですねぇ

大江　開発者の意見として、であれば作ればいいなと思いますけど。

——では、プレイしたかったというファンは[illegible]センターに行こう、という感じでよろしいでしょうか?

大江　そうですね。

——どうもありがとうございました。

世界で初めてG36が出たゲームになるんじゃないか、とか

開発時のイメージサンプルを一部紹介!!



左が開発段階のスケッチを特別に借りたもの。スペースの都合ですべて紹介できないのが残念だが、まさに「未来的」なものばかり。これはこれで、実際に採用されていたら……と考えると、かなりイケている気がしてくるデザインだ。

登場キャラクターを一挙公開!!

2003年AOUアミューズメント・エキスポに出展され大好評を博した、新感覚マスメダルRPG「ドラゴントレジャー」の第一弾に続く第二弾をお贈りするぞ！
今回はプレイヤーの分身となる主人公キャラクター三人の特徴を描き下ろしイラストと合わせて一挙公開！ 今からだれを使用するのか決めておこう。心の準備はできているか!?

ドラゴントレジャー
■メーカー：オーバーワークス・セガ・メカトロ研究開発部／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダル…
■発売日：2003年初夏
■使用基板：

DRAGON TREASURE™
ドラゴントレジャー

OVERWORKSホームページ http://www.o-works.co.jp/
セガメカトロ研究開発部ホームページ http://www.sega-mechatro.com/



Randy

<ランディ>

鋭い眼差しが狙うのは最高のお宝。軽装でいかにも俊敏そうな身体を活かしまだ見ぬ財宝を追う！

Carlyle

<カーライル>

王に忠誠を誓い、王国一の騎士と誉れ高い、カーライル。力強い眼差しが見つめるのは王国の未来だ。

Cecil

<セシル>

光り輝くブロンドと神秘的な緑の瞳を持つセシル。あまりにも偉大な父を持つ彼女が目指すものは何か。

ランディ　LV.1　盗賊



性別：男
特徴：能力は戦士より低く、魔法使いよりも高いという平均的な能力の持ち主。戦闘時に敵から逃れたり、敵からメダルを盗んだりと俊敏な盗賊らしい技能を持つ。
背景：とにもかくにもお宝好きの困った奴。なんとなくふてぶてしいその風貌とは裏腹に、実は駆け出しの盗賊。賢くて腕も確かだが、とにかく運が悪くていつもろくな目に合わない。

カーライル　LV.1　戦士



性別：男
特徴：攻撃力、防御力共に高く、非常にバランスよいキャラクター。特殊な技能は攻撃を強化する能力を得意としている。
背景：若くしてパルミラ王国の親衛隊長を務める戦士。剣の腕前は王国一の上に、まじめで実直な人柄のため部下からの信頼も厚い。

セシル　LV.1　魔法使い



性別：女
特徴：攻撃力、防御力共に低め。しかしほかの二人に比べて特殊技能に秀でている。敵全体にダメージを与える集団攻撃魔法が得意。
背景：30年前に魔王を封印した、伝説の魔法使いオルセンを父に持つ魔法使いの卵。生意気で向こう見ずだが、彼女が持つ魔法の素質は天才的。

はみ出しトレジャー　期待のマスメダルゲーム『ドラゴントレジャー』は、『サクラ大戦』や『エターナルアルカディア』といった人気コンシューマータイトルを制作したオーバーワークスと、『スターホース』シリーズや『ビンゴパーティスプラッシュ』などの大人気メダルゲームを制作した、セガ・メカトロ研究開発部とのコンビで実現したタイトルなのだ。これが面白くないわけないって！

メダルでRPG 壮大な物語の一部を公開！

何と今回は「ドラゴントレジャー」がRPGであることを証明する極秘情報を公開できることとなった！

まず、主人公に当たる三人のキャラクターには、それぞれの物語が用意されている。また、各キャラクターの物語はいろいろなところで交わっているらしいので、一度遊んだだけではとてもじゃないが[illegible]ひきされない。それほど壮大[illegible]か展開されていくのだ。[illegible]から紡かれる物語を想像[illegible]て、期待が膨らんで[illegible]発売が待ち遠しい！[illegible]を期待して待て!!

冒険を彩る諸要素とは？

RPGには必ずといっていいほど盛り込まれている要素、それは魅力的なアイテム（道具）と手強い魔物（敵キャラ）だ。もちろん「ドラゴントレジャー」にもたくさん登場するぞ。君はすべてを知ることができるか!?

ITEM ～道具～

「ドラゴントレジャー」の舞台となるパルミラ王国にはさまざまなアイテムが存在している。主人公の[illegible]力をアップするものから記念品まで、とにかく多くのアイテムがあるぞ。君は全部手に入れることができるかな？



ブロードソード
カーライルが国王から貰える一般的な両刃の剣。



銀メダル
ある条件を満たすと手に入れることができる勲章。



中級冒険者認定盾
初心者を卒業した証。条件は……もうちょっと待ってね。

MONSTER ～魔物～

もちろん魔物も多種多様！　それぞれが特徴や弱点などを持っているので、戦闘時は注意が必要だ。特にボスクラスは強力なモンスターばかりだ。心してかかれ!!



イーター
この世界でよく見かけられる魔物。緑色のイーターはまだ子供で、それほど恐ろしい力は持っていない。これに苦戦するようではこの先[illegible]ついぞ！



ミミック
見た目が宝箱のモンスター。宝箱に擬態して近付く冒険者に襲いかかる。財宝を持っているので、あえて襲いかかる冒険者もいるようだ。



オーク
醜い顔をした人間型の魔物。身体は人間よりも強靭だが、知能は低い。徒党を組んで襲ってくるので十分に注意しよう。単体で見るととてもデカイ。



グレムリン
邪悪な心を持った悪魔族の子供。空間を自在に移動するので攻撃を当てるのが非常に難しい。[illegible]ながらその[illegible]力は侮れないぞ！

物語の序盤　～カーライル編～

[illegible]して君は応えられるのか？　すべて[illegible]

START！



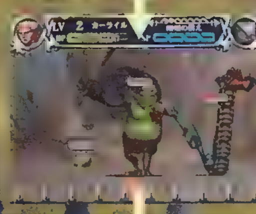


困っている王様と村人のために任務を引き受けるカーライル。[illegible]



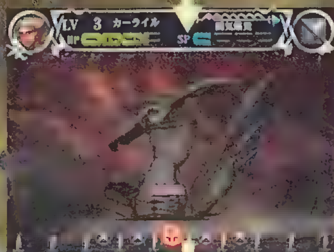






洞窟には魔物がいっぱい！しかしカーライルは一歩も引[illegible]





…蛇のような魔物が襲いかかってき[illegible]







しかも彼女は魔法を使えるらしいではないか。それな[illegible]!?



これにて一件落着！さあ次はどんな冒険が待ちかまえてるのだろうか。頑張れ隊[illegible]がんばれカー[illegible]

CLEAR！

おしえて隊長さん！



Q カーライルさん「ドラゴントレジャー」がカード対応ゲームというのは本当なの？

A [illegible]

はみ出しトレジャー [illegible]「カーライル編」[illegible]それには[illegible]第一話はまさに[illegible]しむための解説、いわゆるチュート[illegible]しっかり[illegible]

News
Information
Event
Release

ARCADIA NEWS FLASH
アルカディアニュースフラッシュ

News

ナムコがセガに合併吸収される⁉
今度こそ『バーチャファイターVS.鉄拳』が実現なる……のか⁉

2003年4月17日、ナムコはセガに対して合併を前提とした全体統合に関する申し入れをしていたことが明らかになった。日経によると「存続会社はセガとし、セガが受け入れやすい形で合併を申し入れた」とも報じられている。

ナムコとセガは2001年9月20日より、アミューズメント事業分野における包括的業務提携を結んでいる。ナムコによると、その提携の翌年から全体統合の話を進めていたが、2003年2月13日にサミーとセガの事業統合の発表がある直前に、セガの希望で全体統合の話は一時中断していたとのこと。

ご存知の通り、セガはサミーと事業統合を控え、6月の株主総会で承認待ちの状態。今回のナムコの発表に対してセガは「サミーとの事業統合は協議中であるが、今回のナムコからの申し入れも含めて取締役会などで慎重に議論・検討を進めたい」と発表。

そして、今回の件についてサミーのコメントは次の通り。「現在セガとの交渉は着々と作業を進めており、当初の予定通り、2003年10月1日をめどに事業統合を目指している」と、2月の発表後と変わらぬ姿勢を見せている。

すでに両社連名による発表がなされたサミーとセガの事業統合がご破算になるとは考えにくい。が、業務提携以上の蜜月がセガとナムコにあったとしても不思議ではない。家庭用業界ではエニックスとスクウエアの合併が実現したが、セガ・ナムコの両社も業態が近いだけに、併合できる可能性も否定できない。とはいえ財務的な面を考慮すると、勢い「3社合併」と論を進めるのは早計だろう。

どのような結果であれ、現状のアミューズメント業界を建て直せるだけの気概によって成立するものであれば歓迎だ。しかし、現状ではセガ・ナムコの両社は直営店主導型の大型製品を展開、それに対してサミーは基板モノの秀作によって中小のゲームセンターを救済してきた。こうした構図と、拡大傾向にあるロケの現状に一石を投じる動きになることは確かだ。続報が入り次第お届けしていきたいと思う。

2003年2月13日、サミーとセガが事業統合すると発表 10月1日をめどに統合を実施する予定との発表があった。

2001年9月20日、ナムコとセガが包括的業務提携をすると発表 この後、水面下で事業統合の提案も進んでいたようだが……。

Event

GameJam Storm開催‼
有明TFTホールでセガのゲームイベントが開催され、熱い戦いが繰り広げられた‼

2003年4月5日から4月6日の2日間、東京有明のTFTホールにおいてセガのゲームイベント「GameJam Storm」が開催された。

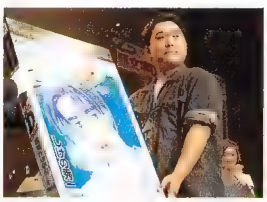
このゲームイベントでは、アーケードで人気を博しているタイトル、『頭文字D ~Arcade Stage~ Ver.2』、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002』、『バーチャファイター4 エボリューション』の全国決勝大会が行なわれ、全国各地から出場した各タイトルのトッププレイヤーのテクニックを一目見ようと、たくさんの人々が訪れ会場は熱気溢れる状態となった。

大会初日強い雨にもかかわらず多くのファンが訪れた『頭文字D ~Arcade Stage~ Ver.2』の決勝大会は、全国から勝ち上がってきた16名によって争われ、その列強の中で見事全国チャンピオンとなったのは「DEW」選手。

続いて行なわれた『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002』の決勝大会も、ハイレベルな戦いが繰り広げられた。その熱い戦いを制し、全国トップに輝いたのが「クイーン・レオーネSS」選手であった。

最終日、トリを飾ったのが『バーチャファイター4 エボリューション』の全国決勝大会。前大会優勝者に贈られた"鳳凰"に続く称号"大覇王"の称号が贈呈されたのは、「南アキラ」選手であった。この「GameJam Storm」は、ほかにトークショーやライブなど、さまざまなイベントが行なわれており、大盛況のうちに幕を閉じた。次回もぜひ足を運んでみてほしい。


『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002』の大会を制した「クイーン・レオーネSS」選手。


見事に、「頭文字D ~Arcade Stage~ Ver.2」全国決勝大会を優勝した「DEW」選手だ。



『バーチャファイター4 エボリューション』全国大会を制し、"大覇王"の称号を贈られた「南アキラ」選手。

Event

ナンジャの奇術で黄金週間

美女が剣で串刺しにされ、念力・透視・物体移動がまかり通るあやかしの世界・池袋に、ナジャヴがご招待……。

というわけで、黄金週間のナンジャタウンは、「喜び組」ならぬ「惑わし組」で一杯なんじゃや！　まず、米国ラスベガスより来りし希代の大奇術師、「ゲイリー・ララモア」によるイリュージョンステージ「ナンジャ黄金魔術劇場」を開催。さらに、ナンジャタウン縦断アトラクション「ナンジャ探偵団」に新シナリオが。盗まれし「猫なで飴」を求めて徹底捜査じゃや！　ほかにも、「全国いちごグランプリ」「全国ご当地餃子最前線」も絶賛開催中。入園197万人突破（年間）はダテじゃない！


左が大奇術師「ゲイリー・ララモア」。ニヤけたロビン・ウィリアムスではない。

PRESENT
ナムコ様から10名様にナムコナンジャタウンのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P198のプレゼントコーナーをみてください。

Event

「アクロバティックアート'03」開催される！

ゴールデンウィーク真っ只中！「東京ジョイポリス」では、GW期間中の土・日・祝日にスペシャルイベント「アクロバティックアート'03」を開催。今回の目玉は皆さんよくご存知の"中国雑技"。テレビや雑誌でご覧になったこともおありでしょうが、生で見ると迫力が違います。「どんな体してるんだ!?」と目を疑うような妙技の数々は思わず虜になるほど。片時も目が離せないことうけあいです！

【日時】5月3日～5月5日
【公演開始時間】
①15：00～　②18：00～

また、お得な「GWペアパスポート」も発売中！　通常一人3800円のパスポートが、なんと二人で5200円！（5月18日まで販売）一部アトラクションのリニューアルもしている「東京ジョイポリス」をこの機会に安く楽しんじゃおう！

JOYPOLIS
SEGA

PRESENT
セガ様から10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P198のプレゼントコーナーをみてください。

Information

『式神の城Ⅱ』スコトラ開催中!!

携帯電話から申請することも可能！ゲームをプレイしてドンドン申請しよう!!

ついに待望の発売を迎え、すでにやり込み始めた人も少なくないと思われる『式神の城Ⅱ』。先月号でも告知した通り、アルファ・システム&アルカディア共催（後援：タイトー）で、スコアトライアルが開催される。

イベントのスケジュールと各賞の設定は、下&左に載せた通り。今回は携帯電話からも申請できるので、気軽にプレイ&申請してみてほしい。貴重なグッズが手に入るこのチャンス、見逃すのはもったいないぞ。

イベントスケジュール

6月　1日	インターネットでの受け付け開始
6月　5日	第1回月間締め切り
6月30日	→本誌8月号にて結果発表
7月　5日	第2回月間締め切り
7月30日	→本誌9月号にて結果発表
8月　5日	第3回月間締め切り
8月30日	→本誌10月号にて結果発表
9月　5日	最終締め切り
9月30日	→本誌11月号にて結果発表

※郵送での申請は当日消印まで、インターネットでの申請は24時まで有効です

賞品&プレゼント

500,000,000Pts.賞
「式神の城Ⅱ」QUOカード

各締め切り時に、より5億Pts.に近いスコアを出したプレイヤー5名に授与します。稼ぎのコツをつかめば、5億Pts.に到達するのは難しくないので、初心者の方でもチャンスはあります！　なお、5億点ちょうどのプレイヤーが多数居た場合は、抽選での受賞となります。

式神マスター
特製「式神の城Ⅱ」オリジナルグッズ

最終締め切り時に、各部門でトップスコアを獲得したプレイヤーに授与します。1人用は7キャラ×2種の式神タイプで14部門、2人用はキャラや式神を問わず1部門（賞品は二人分授与）、計15部門です。賞品は何と、スコトラ用に作り起こされた特製グッズを予定！

抽選プレゼント
各種「式神の城Ⅱ」グッズ

各締め切り時に、申請してくれた全プレイヤーを対象として、抽選で『式神の城Ⅱ』グッズをプレゼント。とりあえずプレイして申請しておけばいいことがあるかも!?　ちなみに賞品は、スコトラ告知用のポスター、インストカードセット、QUOカードなどを予定しています。

アルファ・システム特別賞
開発スタッフ描き下ろしイラスト色紙

各締め切り時に、郵送申請と一緒に『式神の城Ⅱ』関連の作品（イラスト、作文ほか何でもOK）を送ってくれた人を対象として、開発スタッフが3名を選出。希望キャラの描かれた色紙がもらえちゃいます。本誌投稿コーナーへの採用もあるので、投稿ついでに申請してみては？

※5億点賞、抽選プレゼントは、前回の締め切り日以降の申請が対象となります。※賞品などは変更される場合があります。

ARCADIA&AlfaSystem合同企画 式神の城Ⅱスコアトライアル 申請用紙

パスワード　※1Pプレイは20文字目まで、2P同時プレイは25文字目まで記入して下さい

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　（　　都道府県）

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　名		才	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話番号		
住　所	〒　-　都道府県　市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ（　　　　）

申請方法

プレイ終了後に表示される（ノーコンティニューかつ難度設定がノーマルの場合のみ）パスワードをメモし、下記の方法で申請してください。

●郵送で申請
左の申請用紙に必要事項を記入の上、ハガキや封書で下記の住所まで送ってください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-8-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
「式神の城Ⅱ」スコアトライアル係

●インターネットで申請
アルファ・システムのホームページにて、必要事項を登録してください。携帯電話でもアクセスできます。

http://www.alfasystem.net

※左の申請用紙は141%（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください

Release

目指せ麻雀日本一！

あの『麻雀格闘倶楽部2』を使用した全国大会が開催されることとなった。「スカイパーフェクTV ch.279」でオンエア中の「MONDO21 麻雀デラックス」が主催する大会の一般出場者枠を『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』で競うのだ。

全国4ブロックの地区予選を勝ち抜いた16名には連盟公認段位二段、全国決勝戦勝者には、ゲームでは獲得できない四段位が授与されるのだ。プロ雀士たちと同じステージで、目指せ麻雀四段!!

●MONDO21 麻雀DX杯
【大会日程】
地区予選（5月17～30日）▼地区予選決勝（5月31日～6月8日）▼地区代表決定戦（6月21日）▼全国決勝（6月22日）
【参加資格】
・『麻雀格闘倶楽部2』エントリーカードをお持ちの方
・KONAMI ID本登録者
・コナミネットDX（i-mode）、コナミJ-APPLI（J-sky）、コナミネット（ez-WEB）いずれかの携帯サイト会員登録者。なお、18歳未満～高校生の参加不可。

「THE シューティング ゲーセン横丁」

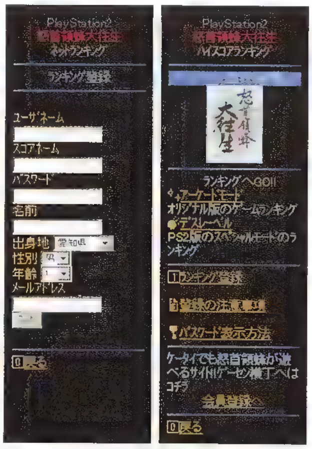
携帯ゲームコンテンツの最新情報を入手

●PS2版『大往生』のランキングが携帯で！

4月10日にアリカから発売以来、話題騒然の『怒首領蜂大往生』PS2版。このゲームのスコアランキングを、「ゲーセン横丁」内で集計開始！ 閲覧、登録ともに携帯で簡単にできるようになった。

登録は「ゲーセン横丁」内に設置されている特設ページに入り、PS2版『大往生』で表示されるパスワードを入力するだけでOK！ 自分が全国何位かすぐに分かるし、トップ100位の猛者たちの戦績&データも閲覧できる。

このサービスは、会員登録をしていない人でも利用できる無料サービスだ。ただし登録は携帯からのみ可能で、パソコンでは登録できないぞ。

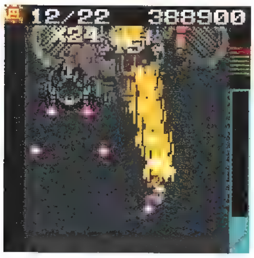


集計ハガキや店員の証明などが一切不要。いつでもどこでも全国区のランキングに参戦可能、これぞスコア集計の未来形!?

●今度の新TAアプリは『エスプレイド』!!

5月に、iモードとJスカイの両方で、タイムアタックシリーズに『エスプレイド』が登場。独特の緊張感が特徴のTAへどのように生まれ変わるのか、今から期待大だ！

今現在iモードで行なわれている第6回TAスコアトライアル(5／5まで)は『怒首領プチ』TAを用いたものだが、まさか次のスコトラに……？ 円集めも兼ねて、今から『エスプレイド』を遊び倒して戦闘準備だ！



左上に、倍率×24の表示……？とうとう16倍を超える爽快感が!?



稼ぎの興奮がここに再び。TAアプリはまだまだ進化する！

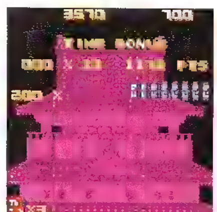
●新アプリ『忍者くん』、4月28日推参！

「ゲーセン横丁」初の本格アクションゲームアプリ、『忍者くん～魔城の冒険』の配信日が4月28日に決定した。新要素を追加しつつも、名作とうたわれるオリジナル版に忠実な作品に仕上がっている。

飛び交う手裏剣、集める巻物と、往年のファンなら思わずニヤリとしてしまう要素が盛りだくさん！ オリジナルを知らない若いゲーマーにもオススメの、レトロな痛快忍者活劇をぜひ携帯で！



これぞ忍者ゲーの看板作品！忍者好きなら神棚にまつれ！



ズラリと並ぶ巻物は壮観。ボーナスステージは健在か!?

●新無料サービス開始&気になる速報が!?

今回からこの「ゲーセン横丁」最新情報コーナーに、11ケタのパスワードが掲載されることになったぞ。このパスワードを「ゲーセン横丁」のトップページで入力すると、月替わりの特選着メロなどがもらえる！ 会員登録必要なしの無料サービスなので、気軽にアクセスしてみてほしい。

また、今回は気になる情報がある。新アプリとして、なんとPS2版も絶好調の『大往生』が制作決定とのこと！ 携帯にあの『緋蜂』が降臨するのか!? 続報を待て!!

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：SCNDALYFRJK

iモード	Jフォン
i Menu	Jスカイメイン
▼	▼
メニューリスト	ケータイゲーム
▼	▼
ゲーム	ゲームアプリ
▼	▼
504i・504is専用	ゲームパック
▼	▼
	従量課金制

The シューティング　ゲーセン横丁

●iモード
月額固定　税別300円

●Jスカイ
月額固定　税別300円
または従量制　単価150～200円でダウンロード可能

てあたりしだいゲームリスト

04月17日時点

[illegible]		
BORDER DOWN	グレフ／セガ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
式神の城II	アルファ・システム／タイトー	シューティング
[illegible]		
新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス(中旬予定)	アルゼ	[illegible]
[illegible]		
CAPCOM FIGHTING ALL STARS(今春予定)	カプコン	対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Doragon Treasure(初夏予定)	[illegible]	メダル
[illegible]	[illegible]	[illegible]
兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編(今夏予定)	童／タイトー	麻雀
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Maximum Speed(2003年予定)	サミー	レース
DOLPHINBLUE(2003年予定)	サミー	アクションシューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
DEMOLISHFIST(2003年予定)	サミー	アクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
F-ZERO AC(仮称)(未定)	アミューズメントヴィジョン／セガ(監修：任天堂)	レース
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Damn Deva(未定)	[illegible]	シューティング
[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT(未定)	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003(未定)	コナミ／コナミマーケティング	サッカー
[illegible]	[illegible]	[illegible]
クイズマジックアカデミー(未定)	コナミ／コナミマーケティング	クイズ
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ビデオゲームランキング

Pick up! 12位　青春クイズ カラフルハイスクール



クイズに答えてイベントをこなし、女の子と仲良くなることが目的の恋愛シミュレーション要素が盛り込まれたクイズゲーム。女の子たちの好感度はそれぞれに対応するジャンルの問題を正解するとアップするぞ。

だれもが気軽にプレイできるゲームタイトルが少なくなっている中、こうしたライトユーザー向けのタイトルが発売されることは、ゲームセンターにとっては非常にありがたいことだろう。

もちろんビッグタイトルの爆発的な集客力はもちろんだが、だれもがあそべるゲームを設置することは、ライトユーザーの客離れを緩和し、ひいてはゲームセンターの売り上げの底上げになるのではないだろうか。

メーカー　ナムコ
ポイント　73.0

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	3	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	177.1
2	2	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス/プレイモア・サンアミューズメント>	153.5
3	1	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2/セガ>	146.5
4	5	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン/セガ>	137.1
5	4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元:バンプレスト/開発・販売元:カプコン>	118.2
6	再	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	108.8
7	9	POWER SMASH 2<ヒットメーカー/セガ>	97.1
8	6	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ/コナミマーケティング>	87.6
9	再	ホットギミック インテグラル<彩京>	82.9
10	7	ケツイ 絆地獄たち<ケイブ/AMI>	78.2
11	再	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス/テクモ>	75.9
12	-	コラムス'97<セガ>	73.5
13	初	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	73.0
14	-	中国龍2001<IGS/アルタ>	72.5
15	-	天地を喰らうII<カプコン>	71.2

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick up! 1位　麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.



CPUやゲーム中に登場するプロ雀士の打ち筋の調整や、性格付けなどは日本プロ麻雀連盟の副会長である森山氏が担当。森山氏については62ページからのインタビューを読めば、どんな人物だか分かるぞ！

前号の『オンラインVer』一位に続き、『麻雀格闘倶楽部2』がその座を継承！この爆発力はすさまじく圧倒的な人気を見せ付けた。今作からは、三段までのプロ雀士の資格をゲーム中で習得できたり、CPUだけでなく本物の雀士も参加するなど話題は尽きない。

今後の期待としては、70万人を超す膨大なユーザーを手放さず、ほかのゲームでも遊ばせるような仕掛けだ。メーカー・店舗双方の動きに注目したい。

メーカー　コナミ／コナミマーケティング
ポイント　199.4

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	初	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	199.4
2	7	pop'n music 9<コナミ/コナミマーケティング>	158.9
3	5	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ/セガ>	156.3
4	4	太鼓の達人4<ナムコ>	141.1
5	初	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	138.6
6	9	THE HOUSE OF THE DEAD III<ワウ エンターテイメント/セガ>	133.5
7	6	BATTLE GEAR 3<タイトー>	125.9
8	再	WORLD COMBAT<コナミ/コナミマーケティング>	105.7
9	2	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2/セガ>	95.6
10	8	drummania7thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	90.5
11	再	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ>	80.4
12	再	スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	77.8
13	初	GUITARFREAKS 8thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	65.6
14	10	TIME CRISIS 2<ナムコ>	62.7
15	初	DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ/コナミマーケティング>	62.5

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 ゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
スペースV1可部店	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	☎072-236-9378
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-724-3678
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎072-643-4444
スガイ24	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎04-7144-5597

アーケードゲームのカードシステム浸透状況

今月の月替わりランキングは、最近はやりのカード対応ゲームのカード保有についてだ。

その第一位が『pop'n music 9』だ。これはあまりにも露骨な結果となった。ほぼ独走状態での第一位であり、非常に読者傾向というかアンケート投稿者の『pop'n music』人気を表している格好だろう。しかし、そうした傾向を考慮しても9位にランクインした『ee'MALL』との連動など、ほかのゲームとは違ったカードシステムが用いられている点が再認識させられる。

続いて『頭文字D』と『Virtua Fighter4』のシリーズ。バージョンの違いはあるとしても、カードシステムで一世を風靡したタイトルだ。特に『Virtua Fighter4』は『同Evolution』になって、よりカードによるエンターテインメント性が高まっており、今やカードを作らずにゲームをプレイすることは有りえないといえる。

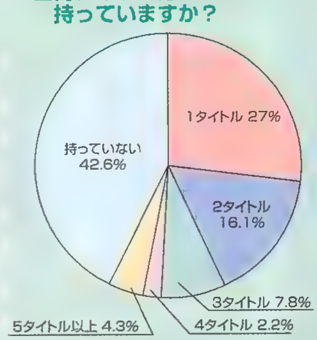
結果的に見ると、カードの存在の有無よりもゲームの面白さが重視されていることは確かだ。

あたりまえの話なのだが、それはこれから発売されるカード対応ゲームでも忘れてはならない点だろう。

■カード出回りランキング

順位	タイトル	ポイント
1	pop'n music 9	402.4
2	頭文字D Arcade Stageシリーズ	186.0
3	Virtua Fighter4シリーズ	109.8
4	drummania7thMIX	67.1
5	BATTLE GEAR 3	47.3
6	GUITARFREAKS 8thMIX	36.6
7	麻雀格闘倶楽部シリーズ	27.4
8	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"	25.9
9	ee'MAL	24.4
10	DERBY OWNERS CLUBシリーズ	15.2
11	WORLD CLUB Champion Football	13.7
12	出撃！戦国革命	12.2
12	Dog Stationシリーズ	12.2
14	セガ四人打ち麻雀MJ	7.6
15	CLUB CART	6.1
15	WORLD SOCCER Winning Eleven A.G.S.	6.1

■何タイトル分のカードを持っていますか？



※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

今回の取材地
千葉
「JR千葉駅周辺」



ゲームセンターマップ

今回は千葉市の中心部をメインにお店を紹介。さすがに100万都市を名乗るだけあって、どのゲーセンも多くのプレイヤーで溢れていたぞ。

※記事中のデータは、取材を行なった3月下旬の内容によるものです。

どんなお客さんも大満足！ ハイテクセガ千葉

●千葉県千葉市中央区富士見2-4-1
☎043-221-7845
●営業時間：10:00～24:00

千葉駅近くにあるセガの系列店。1Fにはプライズ系やシール機、2Fにはビデオゲーム＆大型筐体ものと、バランスの良いラインナップがそろっている。そのため、お客さんの層も幅広いとか。

スタッフより

駅より徒歩一分。1Fにはシール機、プライズ機が充実。2Fには人気格ゲー対戦や『ガンダムDX』の協力プレイが盛り上がってます。また『頭文字D』『バーチャロンフォース』は上級者も数多く集結。毎月23日には「セガの日」として各種サービスを行なっております。







対戦に燃えるプレイヤー&シール機に集う女の子たち。幅広い客層がうかがえる。

人気ゲームランキング	
1st	美的革命
2nd	WCCF
3rd	頭文字D Arcade Stage Ver.2
4th	電脳戦機バーチャロン フォース
5th	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

強者が集まる時間
16:00～21:00

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=1136010



熱い千葉ゲーマーが集う ラッキー千葉店

●千葉県千葉市中央区富士見2-4-16
☎043-224-0052
●営業時間：7:00～25:00

「ゲーセン」という呼び名がしっくりくるお店。当然ラインナップはビデオゲーム中心だが、大型筐体ものもスペースが許す限り設置しているとのこと。千葉のやり込み系ゲーマーには心強い味方といえよう。

スタッフより

当店ではお客さまに楽しく遊んでいただくために「筐体はきれいに」「メンテナンスはしっかり」ということを常に心掛けています。店内にはコミュニケーションノートがあり、常連さん同士の交流も行なわれています。皆さまぜひ一度ご来店ください。







格ゲー&音ゲーを中心に、なかなかの活気に満ちている店内。

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部2
2nd	ポップンミュージック 9
3rd	ビートマニアIIDX 8th style
4th	ギルティギア イグゼクス #RELOAD
5th	新豪血寺一族 闘婚 Matrimelee

強者が集まる時間
7:00～10:00　16:00～18:00

大人気分で楽しめる ゲームファンタジア千葉店

●千葉県千葉市中央区富士見2-4-15
☎043-225-8662
●営業時間：日・平日8:00～23:50
金・土・祝前日8:00～24:50

プライズ＆メダルゲームが充実しているお店。特に3Fのメダルゲームコーナーは、大人がじっくり楽しめるように18歳未満立ち入り禁止となっている。もちろんビデオゲームも盛り上がっている。

スタッフより

プライズコーナーでは、土日に景品のバルーンラッピングサービスを実施中。2Fは仲間で楽しめるメダルゲームを用意し、3Fはお洒落にメダルゲームを楽しみたい方にぴったりの雰囲気です。アットホームな当店に、ぜひ遊びに来てください。







お客さんの傾向に合わせた店内の雰囲気作りが素晴らしい。

人気ゲームランキング	
1st	カプリチオ サイクロン ピュア
2nd	スターホース 2002
3rd	麻雀格闘倶楽部2
4th	ウイニングトンネル ボーナススピンZ
5th	ビンゴトルネード

強者が集まる時間
15:00～18:00

http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chiba.html

感　関東地方出身&在住の皆さんは、なぜか「田舎だ」と言う方が多い千葉地方。でも千葉駅前の風景は、モノレールなどの雰囲気はまるで未来都市。これが田舎だったら、デパートが軒並み閉店したり、学校の写生大会は必ず漁港で開催（描いてる途中で漁船に出港されてしまい、途方に暮れる生徒多数）される我が故郷なんかどうなってしまうのか……。（曽原）

アイコン情報
格闘ゲームが盛んな店 / 音楽ゲームが盛んな店 / シューターが集まる店 / メダルゲームが多い店 / 全般的に料金設定が安い店 / レトロゲームが充実している店 / 連射装置などのサービスのある店 / アルカディアクーポン加盟店

県下一番の広さを誇るお店
スポーツウェーブ鉄腕24

●千葉県千葉市中央区浜野町1025-59
☎043-300-8033
●営業時間:日・平日10:00～29:00
金・土・祝前日 24時間営業

国道16号線沿いにあり、カー用品店の2Fに併設されている。広い店内には大型筐体を中心に設置されており、中でもガンシューティングが人気を集めている。ゲームのほかにもビリヤードやバッティングも楽しめ、スポーティな雰囲気の総合アミューズメント施設となっている。

スタッフより
店内には『麻雀格闘倶楽部2』『MJ』『WCCF』などなど、大型筐体ものが勢ぞろいしています。またゲームの合間には、ダーツやビリヤード、更にはバッティングセンターとしても楽しめるお店です。お近くにお越しの際にはぜひお越しください。




体感ゲーム以外にメダルゲームも充実。老若男女が楽しめる空間となっている。


レア物「トーキョーウォーズ」4台対戦台や「ワールドコンバット」など、大人数で楽しめるゲームを中心にそろえている。

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部2
2nd	WCCF
3rd	セガ四人打ち麻雀MJ
4th	ワールドコンバット
5th	タイムクライシス 3

強者が集まる時間
22:00以降



http://www.tetsuwan24.com

稲毛ゲーセン界のトップランナー
ムー大陸 稲毛店

●千葉県千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル
☎043-255-3257
●営業時間:11:00-24:00

店内一番人気の『WCCF』はもちろんのこと、そのほかのゲームにおいても積極的に大会を実施している。プレイヤーも上級者を中心に、幅広い層が集まっている。お客さんと店員とのコミュニケーションにも気を配っているとか。また店内には、ビリヤード&ダーツコーナーもある。

スタッフより
当店のビデオゲームコーナーは『GGXX #RELOAD』『VF4EVO』などの格ゲーを中心に盛り上がっています。また『WCCF』『頭文字D Ver.2』もかなり熱いです!　さまざまなイベントも予定していますので、ぜひ一度ご来店ください。

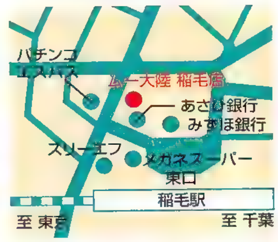



広々とした店内。ゆったりとゲームを楽しめる空間が用意されているぞ。


きれいなお店というのはやはり気持ちが良いもの。同じゲームをプレイしていても、より熱くなれること間違い無しだ。

人気ゲームランキング	
1st	WCCF
2nd	麻雀格闘倶楽部2
3rd	頭文字D Arcade Stage Ver.2
4th	ギルティギア イグゼクス#RELOAD
5th	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX

強者が集まる時間
19:00～24:00



http://www.atlus.co.jp/sc/

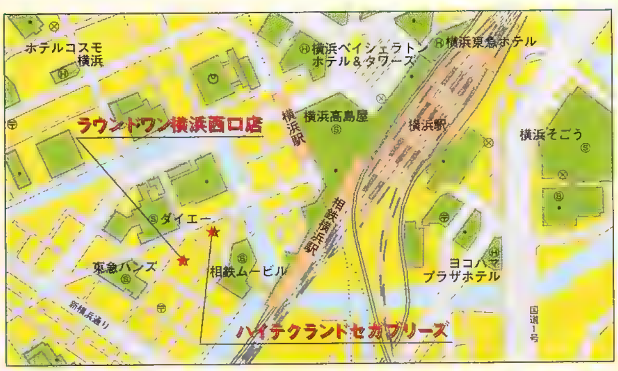
お詫びと訂正

アルカディア5月号(No.36)に掲載いたしました「ゲーム in セブンアイランド」「アミューズメントシティ フリーダム」の営業時間が誤っていましたので訂正いたします。正しくは右記の通りとなります。

また、48ページの横浜駅周辺図において「ハイテクランドセガブリーズ」と「ラウンドワン横浜西口店」の場所が誤っていました。下記に正しい地図を掲載すると共に、読者の皆さま、関係者の皆さまに深くお詫び申し上げます。

ゲーム in セブンアイランド
9:00～24:00

アミューズメントシティ フリーダム
9:00～24:00



気持ちよく遊べるお店!
テクモピア美浜店

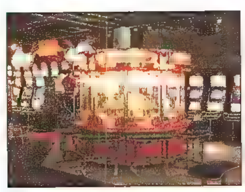
●千葉県千葉市美浜区2-24-43
☎043-203-4001
●営業時間:10:00～24:00

1Fはラスベガス風の照明で、ちょっとアダルティなテイストが漂う。2Fはファミリーが気軽に楽しめるように、フロア全体が明るい雰囲気だ。『ダービーオーナーズクラブⅡ』では1日3000円でフリープレイのサービスを実施中で、ファンにとってはありがたい限りである。

スタッフより
当店はカジノのような雰囲気でメダルゲームを楽しめるお店です。人気の『MJ』や『劇的美写』などのシール機も多数用意しております。『スターホース2002』はお得な一日or半日フリープレイ料金もありますので、ぜひご来店ください。




ついついお金を使ってしまいがちなゲームだけに、フリープレイはありがたい。


ゴージャスな気分に浸れるメダルゲームコーナー。でも雰囲気に乗せられてついつい気前よく使ってしまう……なんて悩みも!?

人気ゲームランキング	
1st	スターホース 2002
2nd	セガ四人打ち麻雀MJ
3rd	ダービーオーナーズクラブⅡ
4th	ソウルキャリバーⅡ
5th	ビンゴプラネット

強者が集まる時間
21:00～22:00



http://www.tecmo.co.jp/am/mihama.html

想
自分、ここ数年「バーチャロン」ばっかりなんだけど、元々はレースゲーとフライトシムなゲーマーなんだよね。で、今回の取材先は、大型筐体物が多いお店ばかりということもあって、「俺ハマリゲー」のオンパレード。三画面の「セガ　ストライクファイター」や「レイブレーサー」に、取材中にも関わらず時間を忘れて遊んじゃいました。(DOI-2)

普通のビデオゲームで勝負しようとは全然思っていなかった

第二十八回

魂を籠める者

株式会社オーバーワークス

ゲーム業界で知らない人は居ないであろう大ヒット作『サクラ大戦』シリーズや『あつまれ！ぐるぐる温泉』、本誌の誌名も含まれる『エターナルアルカディア』などが代表作のメーカー「オーバーワークス」。セガの分社各社がアーケードゲームを次々と発売している中、今まで沈黙してきていたこのメーカーがついに動いた！　果たして、それはどんなものなのだろうか!?

考えていましたか？

大場　そうですね、いつかはやりたいと思っていました。でも、普通のビデオゲームで勝負しようとは全然思っていなかったですね。だって勝てないですよ(笑)。

アーケードゲームのジャンルごとにどんなユーザー層がいるのかも分からなければ、いかに100円で三分間ユーザーを楽しませるか？　といった考え方からして、アーケードとコンシューマとでは、根本的に違うと思うんです。だから、ビデオゲームで勝負はできないなと思っていました。

――それでも作ってみようと思ったきっかけは、どのようなものだったのでしょうか？

大場　ここ数年で、磁気カードなどを使って、データを引き継いで遊ぶ概念がアーケードでも根付き始めて、コンシューマライクなゲーム性をアーケードで活かせる時代になったという背景があります。『WCCF』のような実際にカードを使うようなゲームも登場してきて、いろいろなことも受け容れられてきている。僕らが培ってきたノウハウがやっと活かせる時代になったんですよ。

だったらそろそろ勝負してみようか、と『ドラゴントレジャー』を作ったわけです。

――なるほど。では、『ドラゴントレジャー』は昔からあたためていた企画なんですか？

大場　今の形ではありませんが、やろうとしていた方向性は同じかな。企画段階では、メダルを右に入れたら右の剣を振る、真ん中に入れたら魔法を使う……といったような現物を使うゲームをイメージしたものでしたね。これも体感ゲームの一つかな、と。

実際に何かを落として操作するなど、家庭では絶対にできないことをやろうと考えていました。

――では、最初にメダルゲームで作るというのがあったわけですね？

大場　そこはほぼ同時ですね。アーケードで僕たちらしいゲームを出したい。だから、僕たちらしさのRPGでアーケードらしさの代表のメダルという部分が合致した感じです。『エターナルアルカディア』を代表とするRPGや、『サクラ大戦』のようにシミュレーション要素やシナリオ面でのノウハウなど、

――まずは、この業界に入られたきっかけを教えていただけますか？

大場　はい。えーと……そうですね。昔から、モノを作る仕事をしたいなと思っていました。いろいろな会社がありましたが、その中でも、コンシューマゲームを作ってみたかったので、セガに入社しました。

――セガに入社してから、何年ぐらいになるのでしょうか？

大場　入社は1987年だからもう、17年目かな。

――なるほど、では一番最初に手掛けられたゲームはどんなゲームなのでしょうか？

大場　アーケード版『モンスターランド』をセガマークⅢに移植するというのが、最初の仕事ですね。

入社後は、主に企画でずっとコンシューマゲームを作ってきました。

――ひたすらコンシューマゲームの企画をやられていたんですか？

大場　はい。コンシューマゲーム一筋です。

――では、一度もアーケードの部署に移られたことはないのですか？　そういった方は、セガ社内では珍しいですよね？

大場　ああ、そうかもしれませんね。

セガは昔からアーケードが強いんですよね。だからじゃないですが、一度はアーケードゲームを作ってみたいなぁと考えていました。作ってみたいと考えていたものは、いわゆる体感ゲーム、そしてメダルゲームです。

――体感モノとメダルゲームというのは、入社当時からやってみたいと考えていたのですか？

大場　そうです。入社当時からおもしろそうだな、と思っていました。

子供のころ、パチンコ台の釘を作って遊んだり、ゲームセンターでピンボールで遊んだりしていて、メカニカルなおもちゃが大好きだったんです。

そんなわけで、今回作っているメダルゲームの『ドラゴントレジャー』で、その夢というか野望の一つがかなったかなー、と思っています。

――オーバーワークスという会社は、やはり、コンシューマゲームが強みだとは思うんですが、分社した当時から、アーケードもやっていこうと

Devoting All Energy To GAME



株式会社オーバーワークス
代表取締役社長
大場 規勝

おおば・のりよし
生年月日・1963年2月20日
出身地・東京
学　　歴・早稲田大学商学部
趣　　味・アメリカンフットボール
職　　歴・1987年　（株）セガ・エンタープライゼス（現セガ）入社
　　　　2000年　（株）オーバーワークス　代表取締役社長に就任

ドラゴントレジャー

[illegible]







http://www.o-works.co.jp/

自分たちの得意とするものを使えるといった強みがありますからね。

――メダルでRPGをやるなら、体感ゲームの要素をくっつけてやろう！　となったわけですね。

大場　そうです。『モンスターゲート』の遊ばせ方はビデオゲーム的ですが、僕はメダルを触って遊ばせたかったんです。RPGって、敵を倒すとお金がでてくるじゃないですか？ メダルゲームだとぴったりだったしね（笑）。BGMを無くしてでも、メダルがジャラジャラ出てくる音を楽しめるし、うれしいじゃないですか。

――でもRPGなどのノウハウは持っていても、メダルのノウハウは持ってないですよね？　どのような経緯でメカトロと組んで仕事をすることになったんですか？

大場　僕は後から知ったんだけど、こんな感じでメダル機を開発スタジオ（分社）とやるのは初めてのことだったんですよ。だから最初は現場が結構戸惑ったみたいです。どこまでメダルの要素を強くするかとか、コンシューマらしい要素を強くするべきかとかね。これは今でも現場はガチンコで戦っていますよ。でもいい意味で初めて仕事をする仲間だから、お互い認め合ってより高いクオリティーを目指せていますね。セガのいいところでもあります。

――プッシャーはソフトだけでは制御できない、物理的な要素も絡んでくるので、難易度のバランスがすごく難しいと思うのですが、そのあたりはどうでしたか？

大場　ロケテストをやってみてだいぶつかめてきましたけど、難しいですね。コンシューマなどモニタだけで完結しているゲームだったら、プレイ時間や難易度などの調整は、どこをいじればどうなるか？　といったことが計算できるし、コントロールもできるんですけどね。でも、物理的な側面にある偶然性というものがあるので、それが完全には調整できない。だからこそ、すごく自然な印象を受けるし、それが良いところだと思いますよ。

――先ほど「次」とおっしゃられていましたが、今後もアーケードを続けていきますか？

大場　もちろん！　やりますよ。いい意味でのオーバーワークスを出していきたいなと思っています。メダルでRPGも初めてのことだから、次やるときも、何か初めてのものにしたいなぁと思っています。

――では最後に、読者へ一言お願いします

大場　ずーっとコンシューマ一筋でしたが、今後アーケードもやっていきます。次のゲームに活かすためにも、『ドラゴントレジャー』で遊んだ皆さんのご意見ご感想を聞かせてください。よろしくお願いします。

（2003年4月セガ本社にて。敬称略）

PS2版絶賛発売中

G.W.もみっちり

大・往・生!!

怒首領蜂 大往生

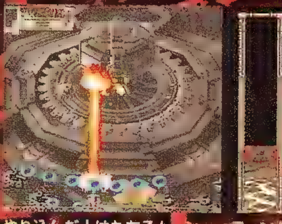
dodonpachi DAI-OU-JOU

もう買ったか!?

既に大好評発売中のPS2版「大往生」。これまでもお伝えしてきた通り、その移植度はほぼ完璧といえるもので、元祖アーケード版と比較しても全く見劣りの無い、高い仕上がりとなっている。

さらに、それだけにとどまらず、PS2版だけのオリジナル要素も盛りだくさん。つまり、単なる移植だけではない、かなりすごいシロモノになっているというワケだ。

そこで、今回はアーケード版には無い、オリジナル要素を中心に紹介していこう。



やり込んだ人はもちろん、シューティング初心者にもオススメ。

シミュレーションモードでメキメキうまくなれ!

夢の機能が満載

シミュレーションモードは、ズバリ「究極の練習モード」といえるものだ。まず、アーケードモードの2周目を含むすべてのステージが選択可能。難易度、ボム数、ハイパー数、ハイパーゲージ量に至るまで、さまざまな状況を想定した細かな設定ができる。初心者から上級者までのあらゆる人に役立つ作りになっているのだ。

また、プレイをリプレイとしてデータ保存、見返しで復習できるため、上達するにはもってこい。苦手なステージやボスを繰り返せば、効率よく攻略できる。

さらに、このリプレイの再生途中からでもプレイできるため、「次はこうやってみよう」という試行錯誤が簡単にできる点も、従来あった同種の機能とは一線を画している。君も「打倒緋蜂」を目指してみないか?



多彩な設定が可能な点も大きな魅力。自分自身のパターン成功時のランクや、ハイパーゲージに設定することで、通常プレイ時と変わらない練習が可能となる。

スーパーリプレイを見てお勉強



凄腕プレイヤーのリプレイは、究極のお手本。よく見て頭にたたき込め!

自分でも



同じ場所を繰り返し練習すると効率がいい。ミスの原因もつかみやすいぞ。

やってみる

グングン上達間違い無し!

なんと PS2版『大往生』と携帯サイト「ゲーセン横丁」が連動!

今回「ゲーセン横丁」内で行なわれるのがPS2版大往生のスコアランキングだ。これはアーケードモードとデスレーベルをプレイした際に出るパスワードを登録するもので、全国のプレイヤーたちと腕くらべができるというわけ。賞品も予定されているとのことなので、ガンガン登録しよう。

●「ゲーセン横丁」に関するお問い合わせ
ケイブホームページ http://www.cave.co.jp/
ユーザーサポート tel:03-5261-4572
平日 11:00〜13:00 14:00〜18:00

アクセス方法

i-モード: iモード → メニューリスト → ゲーム → 504i・…専用 → ゲーセン横丁

Jスカイ: Jスカイ… → ケータイ… → ゲーム… → ゲーム… → 従来… → ゲーセン横丁

■機　種：PlayStation2専用
■メディア：DVD-ROM（ソフト本体）
＋DVDビデオ（スペシャル攻略映像）
■プレイ人数：1〜2人（コントローラー別途必要）
■発 売 日：発売中（2003年4月10日発売）
■価　格：5,800円（＋税）

その完成度は折り紙付きの正統派シューティング「怒首領蜂大往生（以下「大往生」）」を、アリカがPS2に完全移植。オリジナルモードに加え、恐ろしいまでのプレイ内容を収録した攻略DVDまで付いてくる豪華版。見逃す手は無いぞ!!

超絶難度のオリジナルモード『デスレーベル』に挑戦!!

デスレーベル攻略の指針

①ハイパーは開幕発動が基本


例えば1面ボスは開幕発動！ ボムで確実に倒せるぞ。

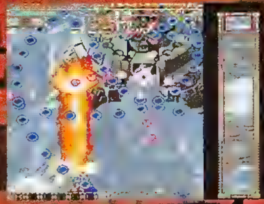
ハイパー5個同時発動の攻撃力は絶大。これを抱えてミスするより、早めに使ってダメージを与えていくのが得策。発動時は弾消し効果を利用してボスに密着し、オーラ撃ち（レーザー発射部分を当てると威力2倍）で大ダメージだ。

②2種類のボムを使い分けろ

ボムを使ってボスの体力ゲージが増加する組み合わせの場合も、レーザーボムではなくスプレッドボムを使うことで、増加を少なくできる場合がある。例えばレーザー強化の2面ボスは、スプレッドボムで弾を消した方がいい。


ボムでボスの体力が回復する組み合わせを把握しよう。

③エクステンドをアテにしよう


3面ボスの発狂なども潰しますボムでいいだろう。

面クリア時のエクステンドは前の面内容次第。まずボムの使いところを確定させて、安定して先に進むようにしよう。残機を残しておけば、さらにボーナスで残機が増えるといった好循環が作り出せ、より楽に進んでいけるからだ。

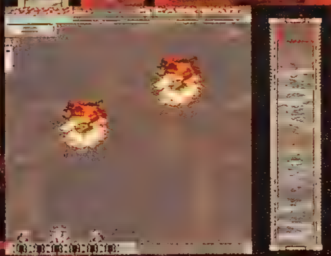
息もつかせぬボスラッシュ

このデスレーベルは、フルパワーアップ状態の自機で最凶のボス群と戦うというもので、1面ボスを倒すと次は2面ボス……、というようにボスとの戦闘のみで構成されている。

通常のモードと大きく違うのは、機体とボスの組み合わせによって、ボム使用時にボスの体力ゲージが回復する場合があるという点。敵弾こそ消えるものの、ボム連射のごり押しでは簡単に先へと進ませてくれないのだ。また、スタート時の残機数がキャラによって違う。ただし、面クリアするごとに残機と残ボムはボーナスに換算され、そのスコアに応じて次の面の残機数が決まるようになっている。

さらに、何とこのデスレーベルにはオリジナルボスも存在している上、どうやら2周目まである模様。最初から通常のアーケードモードの2周目に匹敵する難度なのに、さらにこれを上回るというと、そのすごさは想像を絶するものがある。果たして、どのような地獄絵図が待ち受けているのか？　腕自慢のシューティングファンなら、見逃せないところだろう。


デスレーベルは、ただのボスラッシュではない。ボスごとに現れる5個のハイパーアイテム、残機のエクステンドが新たな「大往生」の魅力を見せる


オリジナルボス、衝撃の緋蜂×2！ その強さはいかほどのものか？　プレイヤーのだれもが、このボスと戦ってみたいと思うのでは？

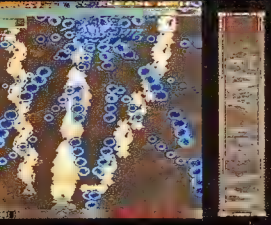
アルカディア「チーム大往生」のPS2版インプレッション
DVD見て大・往・生！


烈怒（れっど）

形状「ねえねえ烈怒さん、PS2版に付いてきたDVD一緒に見ましょうよ。2周クリア映像が入ってるそうですよ」
烈怒「すごいってウワサは聞いていたが、どんなものか見せてもらおうか」
――約40分後――
形状「しゅげぇ～（すごい）」
烈怒「ああ、こりゃ想像以上だ。この難しいゲームで、よくここまで精度の高いパターンを作れたもんだ。そしてそれを実行する力量もハンパじゃ無ぇ……」
形状「巷ではまだ一部のトッププレイヤーしかつなげてない、4面の全つなぎも2周とも成功してるし……。2-2のボスの開幕の攻撃、あの弾幕きて避けてるとこ生まれて初めて見ましたよ！」
烈怒「2-5のジェット蜂から緋蜂までの弾避けはマジでキてるな」
形状「確かに神がかってるっていってもいいぐらいは避けてますね」
烈怒「やったこと無い奴でも必見だろ。まあPS2版は買いで決まりってことだ」


形状（けいじょう）

内容のすべてが驚異の連続。プレイしたことが無い人でも、話のタネに一度は対緋蜂戦を見ることをおススメしますよ！（写真はスーパーリプレイのものです）



こだわりの職人技を見よ！『大往生』移植の仕掛け人
三原氏に聞く!!

Q　今回、『大往生』の移植に踏み切られた、きっかけを教えてください。

A　非常に素晴らしいシューティングゲームだと感じたことがすべてです。問い合わせてみた際に、移植の予定が無いと聞き、ぜひ移植したいとケイブさんにお話をさせてもらったところ、二つ返事でOKを頂けました。

Q　DVD収録に当たっての苦労話などありましたら、教えてください。

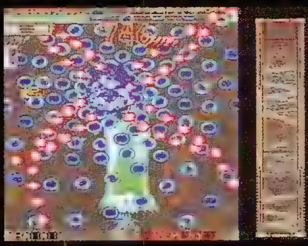
A　どれだけ道中を頑張っても、すべて緋蜂で台無しにされたことです。2−2開幕を成功しようが、2−5開幕を成功しようが、全面つなげようが、すべて二層式（※写真解説参照）にせん滅させられてしまいました。

DVDの映像はある意味80点の作品ですが、インパクトはあると思います。ただ80点といっても、絶対に二度はできないプレイだと思います。

Q　アーケード版『大往生』ファンも多いアルカディア読者に、ひと言お願いします。

A　アーケードの魂「そのまま」に完成したと思います。本来、家庭用に必須のモードだと常々社内で考えていた「シミュレーションモード」も盛り込んでいます。ぜひプレイして下さい。

PS2版『怒首領蜂 大往生』
担当　三原 一郎氏


これが最凶といわれる緋蜂の形態。その弾幕の回転の様子から、洗濯機、二層式などと呼ばれる。



格闘新世紀II
ファミ通DVDビデオ
DVD VIDEO
enter brain
EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4
史上かつてない盛り上がりを見せた前大会、
バーチャファイター4全国決勝大会 格闘新世紀――。
その熱き闘いの模様は、2枚組みのDVDビデオ『格闘新世紀 鳳凰誕生』に
収録され、全国のバーチャファンを夢中にさせた……。
そして、『バーチャファイター4 エボリューション』の総決算ともいうべき、
全国決勝大会 格闘新世紀IIの幕がいよいよ上がる――。
決勝大会の全63試合をすべて収録！
ほかでは、観ることのできないエリア大会の名勝負も厳選収録！
『バーチャ』に賭けた、プレイヤーたちの熱き闘いのすべてが、
総計240分、2枚のDVDに収束される！
2003年5月29日
闘いの目撃者となれっ!!!
熱き闘いの記録を2枚のDVDで綴る――。
DVDビデオ2枚組 標準価格：5800円（税抜）
バーチャファイター4
エボリューション
全国決勝大会DVDビデオ
ファミ通DVDビデオ『バーチャファイター4 エボリューション 格闘新世紀II全国決勝大会 DVD』
■JANコード:45-41993-01145-2 ■SLBM-00016 ■MPEG2 約240分（DVDビデオ2枚組）
■片面一層 ■COLOR ■NTSC ■レンタル禁止 ■STEREO ■複製不能
©2003 ENTERBRAIN,INC. Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002
●お求めは、お近くの家電量販店、ゲームショップにて

ステージ2、3を一挙攻略！
演習面を切り抜けろ！

BORDER DOWN™

 Text：京崎

ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：4月下旬予定
■使用基板：NAOMI

ついに稼働開始となった本作。最近では少なくなった横スクロールシューティングということで、期待も高い。「横シュー」ならではのパターン作りを楽しもう。

STAGE2 複数機体による演習

内容：シミュレーターを用いて、同時に複数の機体制御を行なう実験。各機体をそれぞれ異なるルートから進入させ、同じ作戦を行なう。
演習概要：小惑星ヴェスタ採掘所内に発生した暴走事故（ヴェスタ事件）を再現。暴走したセキュリティシステムをかいくぐり、中心部に居る大型敵を時間内に破壊する。



画面中央上部に出現するゴメイザはフルレンジショットで倒そう。

ミサイル砲台のさく裂弾は、地形の影に隠れてやりすごすといい。

採掘場前半　縦スクロール地帯

画面が縦方向にスクロールする前半エリアでは、左右のエレベーターに自機の移動が制限される。このためメインショットでは撃ちづらい後方や上下の敵をフルレンジショットで早めに処理することが大切。また、ここでの敵弾のほとんどが自機を正確に狙い撃ってくるため、同じ場所に止まっていると危険だ。壁の影に隠れて敵弾をかわすなど、地形を利用し、落ち着いて対応していきたい。

中型F・A「グリーン・キャタピラ」

グリーン、イエローで後部ハッチから出現する中型機グリーン・キャタピラ。出現時から中ボスの右に位置し、フルレンジショットで頭部のみを狙えば安全に倒すことができる。また、地形の上でやり過ごし、左側の下の地形まで移動すれば尻尾から狙い弾が来なくなるので、ショットで破壊するだけだ。



中ボスの左右はどちらも死角になっている。自機の位置取りが重要だ。



DANGER POINT①

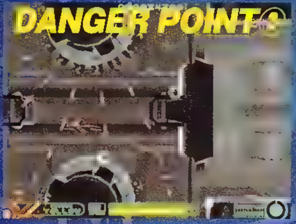
背景から実体化するプラントガードに注意。前もって覚えていれば問題無し。

採掘場後半　深層部

DANGER POINT①

入り組んだ地形の影にハッチや各種砲台がある場面では、やはりフルレンジショットの活用がキモ。フルレンジショットを使っても撃ちづらい敵に対しては、ブレイクレーザー（以下Bレーザー）を使っていこう。Bレーザーの地形を貫通する特性が、ここでは非常に役に立つ。

また、イエロー、レッドボーダーではジャンプしてくるプラントガードに要注意。背景だった敵がいきなり実体化するので、意表を突かれやすい。背景に敵キャラが見えているところに近寄らないようにしよう。



DANGER POINT②

小型連射砲台をショットで壊し、ドラムの回転に合わせて少しずつ移動して抜ける。

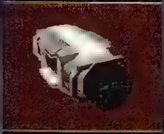
DANGER POINT②

回転型ドラム＋小型連射砲地帯への対処はメインショットで小型連射砲を2～3個壊し、ドラムの回転に合わせて動いていくのが基本。ただし、ボーダーやランクによってはドラムの回転方向が変わるため、Bレーザーを使わずに切り抜けることがかなり難しいときもある。この場合は手前の地形の陰でギリギリまで時間を稼ぎ、Bレーザーを撃ちっぱなしにして右へ抜けるという安全策がおすすめ。このステージの後半戦ではほとんどレベルゲージが必要無いため、安心して使っていける。

STAGE2 ENEMY LIST

一気に敵の種類が増えるが、中でも注意すべきは一部の特殊な地上物のみ。しっかり特徴を把握しておこう。

建造物・ハッチA 1000pts.



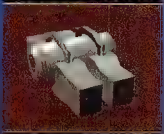
中からアルフィが出現するハッチ。早めに壊そう。

建造物・タンクC 1000pts.



性質はタンクA、Bと全く同じ、さっさと壊してしまおう。

建造物・タンクA 1000pts.



攻撃をしてこない障害物。破壊してしてゲージを回復しよう。

127mm対空砲 SH-52 300pts.



ピンク弾を2連射し、狙いは斜め上に固定されている。

地対空砲台 SH-00 100pts.



いわゆる普通の砲台。通常弾で自機を狙ってくる。

多目的攻撃機 AX-357アルネブ 200pts.



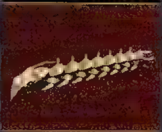
広がるように通常弾を撃ってくるが耐久力は低め。

建造物・ハッチB 1000pts.



この中からは、一定時間経過するとウルが出現する。

グリーン・キャタピラ 1000pts.



いわゆる中ボス。尻尾からの狙い弾に注意しよう。

建造物・タンクB 1000pts.



タンクAと同様単なる障害物。敵弾を遮る使い方もある。

ミサイル砲台 SH-60 200+300pts.



上部のミサイルを破壊すると大量の通常弾がばら撒かれる。

80mm対空砲 SH-18 200pts.



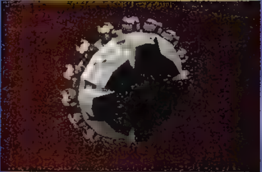
通常弾を2連装で連射する砲台。常に狙いは上方向だ。

空中機雷 300pts.



壊れたときの爆風に当たり判定がある特殊な敵キャラ。

回転ドラム＋小型速射砲 300pts.



ボス前で登場する強敵。ランクによってドラムの回転方向が変化するときがあるので注意しておこう。

ゲー事情　スピードによる地形ヒット時間変化……自機が地形に接触してからミスになるまでの時間が、そのときの自機のスピードによって変化するというのは以前お伝えしたが、その具体的な数値が明らかになった。1速時…2秒、2速時…1/3秒、3速時…1/10秒というようになっていて、1速時なら地形に当たってもかなりの長時間ミスにならないことが分かる。

STAGE2 BOSS

SOUL SQUEEZER

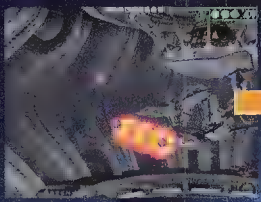


大型F・Aソウル・スクイザー

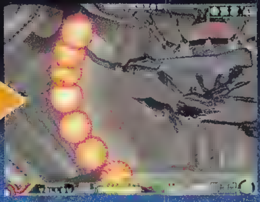
ヴェスタ中枢部に突如出現したと思われる大型敵を解析・再現したもの。中枢部に直接"根"を張ることでヴェスタ内のすべての制御を掌握し、破壊に導く。
本体自体にそれほど高い攻撃力は無いものの、射出・吸収を繰り返すエネルギー体（ナノマシンが変異したものと推測）がやっかいな存在となっている。

第1形態　上部パーツを最速で破壊せよ！

このボスで一番厄介なのが、上部パーツから発射される誘導スプレッド弾。複合攻撃が怖いので、早めに上部パーツを破壊しよう。
グリーンでボスに入った場合は、開幕の攻撃がいきなり誘導スプレッド弾なのでBレーザーを上部パーツに撃ち続けるか、画面右下に位置してやり過ごそう。イエロー、レッドは、始めに22方向のさく裂針弾攻撃が来るので、メインショットのみ誘導スプレッド弾を撃たれる前に上部パーツを破壊することが可能だ。

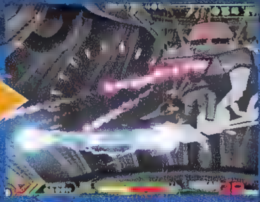

グリーン開幕の誘導スプレッド弾は、画面右下でかわすことができる。


22方向のさく裂針弾はできるだけ距離を取り、上下の動きで避けるといい。


手を振り下ろす攻撃は、振りかぶる動作を見たらすぐ画面左に移動すること。


手からの3WAY弾は画面左端で避けるか、上部パーツ前の安全地帯で。

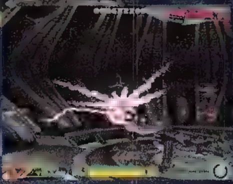

手のパーツを破壊すると3発の連射弾に変わる。手の真上で避けよう。


上部パーツからのピンク弾の数はボス本体に与えたダメージに比例している。

第2形態　誘導弾に注意すべし！

グリーン：丸弾が上から雨のように降ってくる攻撃とダストαの混合。ダストαは弾を撃った後すぐに自爆するため相手にしなくていい。本体への攻撃に専念しよう。
イエロー、レッド：上部パーツからのピンク弾が誘導弾になっている。また、ボスがレーザーを撃つ直前にピンク弾が左から右へ飛んでくるのに注意しよう。


イエローではピンク弾の誘導がかなり厳しい。

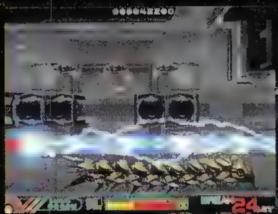

ボスがレーザーを撃つときのピンク弾は非常に危険だ。

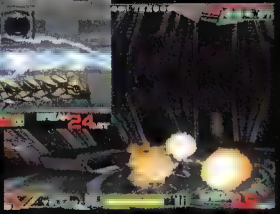
ボス自爆までの流れ

このボスはほかとは違い、第1形態に撃ち込まないでいると、第2形態には移行しない。またタイムが−30秒になると強制的にクリアになる。

ノルマクリアのための稼ぎ

ステージ道中はグリーン・キャタピラの胴体から発射されている弾をBレーザーで消し、その後本体も巻き込めば大幅なスコアアップが見込める。
ボスは第1形態を倒したときにタイマーが残り25秒前後になる時間を目安に粘り、手のパーツと本体は22方向さく裂弾で倍率を稼いで破壊。そのまま第2形態の1回目のレーザーに干渉して倒せば、0秒近くでボスを容易に倒すことができるぞ。


中ボスの発射する針弾でヒット数を稼ぎ、本体もレーザーで破壊。


ボスは第1形態で時間を調節すれば、0秒付近で倒すのも簡単だ。

自機システム「R.A.I.N」について

この時代に主流となっていた「A.I.制御システム」「遠隔操作システム」より次世代の戦闘システム。

・多数の機械・兵器に採用されているA.I.制御が、F.A.により暴走することで（おもにF.A.の攻撃より）周囲に膨大な被害を与えてしまう。
・遠隔操作は暴走を回避できるが、性能が著しく劣る（伝達の遅延等）ため、対F.A.の兵器として非力。

以上の問題を解決するため、次世代の戦闘システムを早期投入することとなった。

アルゴリズム獲得型（=脳）のシステムを導入する。

コンピュータ	=	出力することを目的とした情報システム
脳	=	多様なアルゴリズム（情報処理の仕方）の獲得を目的とした情報システム

戦闘機体にハードウェアとしての疑似脳（器）を用意し、パイロットの脳内データ（中身）をアップロードする。

↓

利点

機体は（有人に近い）高度な処理を行うことができる
戦闘内で獲得したアルゴリズムをパイロットへダウンロードすることにより、より高い学習効果を得られる
理論上、複数の戦闘機を同時に制御することが可能になる

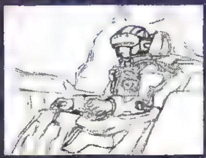
機体それぞれにアルゴリズム獲得型制御システムを搭載することにより、遅延なく遠隔制御出来る戦闘ネットワークシステム
Remote Artificial Intelligence Network system

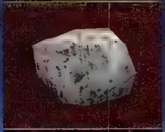
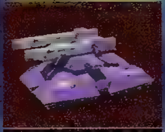
R.A.I.N

#つまり「遠隔操作ではなく、自己の脳内データを遠隔地のシステム（=戦闘機）にダウンロードし、"人が乗って制御している"のと同じ効果を出そう」というのが「R.A.I.N」

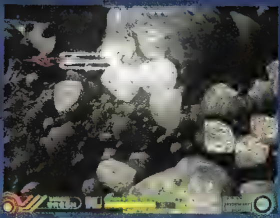
The world of BORDER DOWN

「ボーダーダウン」の奥深い設定に触れるこのコーナー。今回は、自機の戦闘システム「R.A.I.N」についての設定を紹介しよう。



巡回兵器プラントガード 200pts.	小型F・Aダストα 200pts.	無人巡回機ゴメイザ 300pts.
		
主に背景からジャンプしてきて、通常弾をばら撒く。	ボスの第2形態で出現するビット。すぐ自爆する。	空中に漂い、正確に自機を狙ってくる敵。
岩（小） 100pts.	対空戦車ウル 300pts.	無人巡回機アルフィ 100pts.
		
単なる障害物。壊してゲージを回復させよう。	ハッチBから出現し、砲塔からの弾で自機を狙う。	ハッチAから出現し、一定のルートを移動する。

ゲー事情　自機の挙動について……自機はすべて等速で移動し、慣性や傾きによる移動量の変化は一切無い。自機の傾きに慣性が働いているため、誤解を受けやすい傾向があるようだ。



特にレベルゲージを回復できる場所がどこにあるかは、非常に重要なポイントだ。

BORDER GREEN概要

宇宙空間での戦闘となるグリーンでは、停滞している岩でレベルゲージを比較的容易に回復できる。

ただし、この面ではこれまで以上にボーダーによる変化が大きく、ステージ道中、ボス共に、それに応じた対策を立てる必要が出てくる。自機が進行しているボーダーを把握し、各地点の地形と出現する敵を覚えてパターンを作っていこう。

STAGE3 総合演習

内容：複数機体の同時制御を活用し、部隊単位でのコントロー[illegible]なう。三つの部隊に分かれ、各部隊の任務を遂行することに[illegible]な作戦行動を実行する。
演習概要：火星第3戦艦隊を仮想敵とした総合演習。GRE[illegible]陽動として艦隊周辺を遊撃する。YELLOW軍機は戦[illegible]を行ない、敵戦力をたたくRED軍は母艦内部へ侵入し[illegible]を破壊する。コア破壊をもって演習終了とする。

弾消し効果

このステージに出現する戦艦の艦橋と主砲を破壊すると、画面上の通常弾が消える現象が起こる。ショットパワーが強い状態なら、戦艦に近付いて攻撃しても安全なので、積極的に近付いて撃ち込もう。

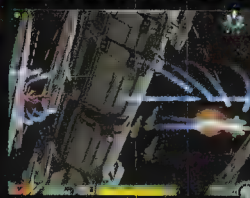


この現象が起こるのは主砲と艦橋のみ。通常の砲台では発生しない。

BORDER GREEN 後半

ここでは、シャムがかなりの強敵。自機を挟み込むように2WAY弾を撃ちつつ、高速で体当たりをしてくるため、連続して出現すると苦戦を強いられる。

そこでシャムに対してはフルレンジショットを連射して対抗したい。常にフルレンジショットが画面内に存在する状態を継続すれば、出現後に即座に破壊できるので、押されてしまうことはない。



画面左端を少しずつ移動し、体当たりを避けていこう。

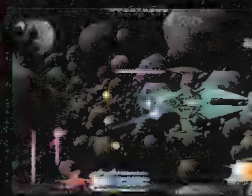


フルレンジショットで対抗。Bレーザー使用もアリだ。

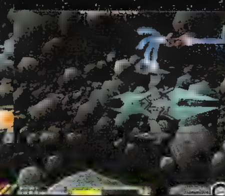
BORDER GREEN 前半

最初の隕石地帯が終わった後の中型機が最難関。

リフレクト アローのレーザーは自機とY軸が合うと縦に曲がってくる。そのためレーザーに対してすれ違うように動く必要がある。最も簡単なのが、リフレクト アローの左で撃ち込んでから半時計回りに移動し、フルレンジショットを撃つパターンだ。周囲のB-サイレンスの処理を最優先していくとかなり楽になる。



画面外周を反時計回りに回ると非常に簡単だ。



リフレクト アローの直角に曲がってくるレーザーが危険。

フルレンジショットを活用



レベル3以上なら、小型の敵には全部フルレンジショットでいい。

このステージでは、これまで以上にショットの使い分けが有効になってくる。

これはB-サイレンスやスプレッダーなどの小型の敵に対して撃ち込む際にいえることなのだが、メインショットでは一部分しか当たらず効率が悪いのだ。これらに対してはフルレンジショットを使おう。

BORDER YELLOW 概要

このステージは大きく分けて大型戦艦の上部を進む部分と、隕石地帯の二つに分かれている。大型戦艦の主砲、艦橋は耐久力が高く、ある程度以上ショットパワーが無いと破壊できない。

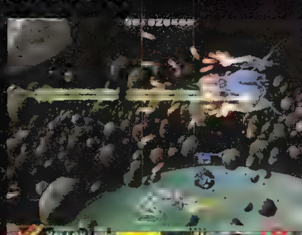
隕石地帯はグリーンに比べて岩の量が段違いに多く、こちらもレベルゲージが4以上無いと、行き場が無くなって押しつぶされてしまう。ショットが弱いときは岩を撃たずに前に出てやり過ごそう。

BORDER YELLOW 後半

隕石地帯はショットパワーが最強でも全部撃ち切るのは無理。ショットパワーが弱いときは、小さい岩を優先して壊し、大きい岩を分裂させないようにするのがコツだ。その後のクラッカーは正面でやや距離を離した地点が安全地帯。メインショットで早めに破壊しよう。
また、ボス前のクラッカーを倒すと、すぐにシャムのラッシュ攻撃がある。ここはかなり難しいので、出現位置を覚えておこう。



シャムの体当たりを寸前で避けるように、少しずつ動くのがポイントだ。



クラッカーの正面は安全地帯。ほかの敵の攻撃が来る前に、さっさと倒してしまおう。

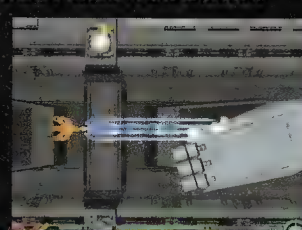
BORDER YELLOW 前半

戦艦の攻撃は小型の砲台からのみ。通常弾を1発、自機を狙って撃ってくるので注意。特に上からほかの敵が来ているときは分かりづらい。

自機が横になった後は、砲台からの攻撃はピンク3WAY弾の連射。これは自機の位置に応じて砲台が傾き正確に狙われるので、撃たれたらすぐに動くように。また、上下どちらかの砲台を倒したら、対になっている側の砲台はスクロールで画面上から隠せば、攻撃されることは無い。



ショットパワーが弱いときは画面上部に敵を追いやるのが得策といえる。



横向きになる場面では、上下の砲台はどちらか片方を無視するのが安全だ。

ゲー事典 **ブレイクレーザー発動時の無敵時間**……ブレイクレーザー発動時の無敵時間は、Bボタンを押し続けることで最大4秒まで延び、Bボタンを離した時点で無敵は即座に切れる。

BORDER RED 宇宙空間

ベラトリックスは、正面に連射弾を撃つので出現時にY軸さえずらしていれば問題無い。さらにほとんどの場合、画面の一番上や下が安全地帯になるので覚えておこう。その際ほかの敵からの攻撃は左右の動きで避けること。また、戦艦内部に進入する際のアグリ・ダックが2体出現する場面も、中央からのシャムの体当たりには注意しておこう。

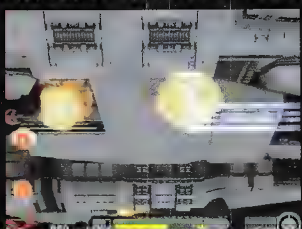


アグリ・ダッグを破壊できなかった場合は、Bレーザーで安全を確保するといい。


ベラトリックスは出現場所さえ把握していれば、それほど問題は無い敵だ。

BORDER RED 戦艦外部

戦艦部分はイエローと同じだが、さく裂する通常弾をばら撒くミサイルやアルフィルクの攻撃が厳しいため、難度は上がっている。ここでも艦橋や主砲を破壊するかどうかは、自機の強さによって判断し、レベル3以下なら逃げていくのが無難だ。もちろん危険を冒してレベルゲージの回復を優先するというのも、捨てがたい選択肢なのだが……。


艦橋部分を破壊したときの弾消し効果で、さく裂する通常弾を消すと展開が楽になる。


ランクが上がっていることもあり、アルフィルクが強くなっているので注意しよう。

BORDER RED 概要

前半から中盤にかけてはグリーン、イエローに比べてほとんど変化は無いが、後半で母艦の内部に進入する場面はこのボーダーにしか無く、点数もかなり稼ぎ出すことができる。また、ボスは第1形態がイエローの第1形態と、第2形態がグリーンの第2形態と、それぞれコンパチになっている。

BORDER RED 戦艦内部

進入する際のシャッターは破壊可能なので忘れずに破壊し、ゲージ回復を図ろう。内部に進入してからは、上下の壁の砲台などをショットで処理していこう。また、パワーアップアイテムも2個出るので絶好のゲージ回復地帯といえる。コアはこの面最大の稼ぎ場所。スピードを3速にしてBレーザーで上下に動き、敵弾を撃てば300ヒット以上も可能だ。


コアになるべくダメージを与えないのがポイント。ここだけで500万点前後稼げる。


シャッターは意外と柔らかいので、確実に上下とも破壊しゲージを回復させたい。

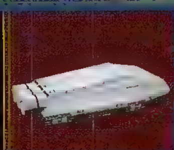
STAGE3 ENEMY LIST

戦艦の主砲などを始めとする大型の敵パーツが多いのが、このステージの特徴。レベルゲージを回復できるチャンスが比較的多いといえる。

中型F・A リフレクト アロー 2000pts.
自機狙いの弾と、自機とY軸が合うと直角に曲がるレーザーを撃ってくる中ボス。



戦艦A、B・主砲 2000pts.
大きな砲台だが、全く攻撃はしてこない。これにも艦橋と同じ弾消し効果がある。



母艦・シャッター 500pts.
レッドに出現する障害物。大きさの割には柔らかく、それほど破壊するのに苦労しない。



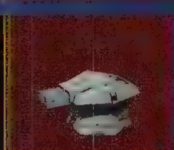
高機動戦闘機 FZ-01シャム 200pts.
2WAY弾を撃ちつつ、体当たりをしてくる強敵。危なくなったらBレーザーで回避しよう。



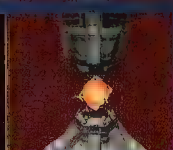
ロケット M-1 1000pts.
周囲のミサイルは壊れると通常弾をばらまく。ロケット部分は攻撃をしてこない。



戦艦B（縦）・砲台 1000pts.
ピンク3WAY弾を連射する砲台。砲塔が自機の居る位置を確実に狙ってくるのが特徴。



母艦・コア 5000pts.
これもレッドのみ出現し、スピードの遅い弾を大量に発射。Bレーザーを使って稼ごう。



攻撃衛星 B-サイレンス 300pts.
浮遊した状態で自機狙いのピンク弾を単発で発射。画面に止まっている時間がかなり長い。



迎撃戦闘機 AS-20ネッカル 200pts.
画面中央で漂ってから右へ移動する。攻撃は自機狙いの通常弾だ。



戦艦A（横）・砲台 200pts.
自機を狙って通常弾を一発撃ってくる砲台。耐久力も低く、ほとんど問題は無いだろう。



戦艦A（横）・艦橋 5000pts.
真横から見た状態の戦艦の艦橋部分で、破壊すると画面上の敵弾が消える弾消しが起こる。



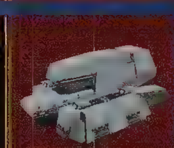
迎撃用小型ユニット トスプレッダー 500pts.
画面中央でピンク針弾を大量にばら撒く。Bレーザーを使えばかなりの点数稼ぎになる。



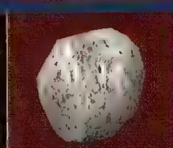
小型戦略爆撃機 X-2ピーコック 300pts.
下部から発射されるミサイルは2種類ある。ばら撒き弾とホーミングミサイル攻撃だ。



戦艦B（縦）・艦橋 500pts.
自機が横向きになった場面での戦艦の艦橋。見た目が違うだけでそのほかは上記と同じだ。



岩（大） 1000pts.
破壊すると分裂する。ほかの岩にぶつかると軌道が変わるので注意しよう。



制空戦闘機 FX-18ベラトリックス 300pts.
画面の左右から出現し、正面に連射弾を撃つ。特に後ろから出現する場合には要注意。



中型F・A クラッカー 2000pts.
自機の位置に関係無く弾を発射するため、正面をはじめとする様々な場所が安全地帯になる。



ゲー事典 ボーダーによるボスの攻撃変化……ボーダーによって攻撃方法が変わる場合は、ステージの最初にどれを選んだかではなく、ボス突入時にどのボーダーだったかで決定される。ボス戦でミスしてボーダーが変わっても、その状態からボスの攻撃が変化することは無い。特にステージ3ではボーダーによってボスの攻撃が全く違うモノになるのでしっかり把握しておこう。



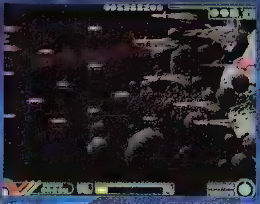
TYPE "G"

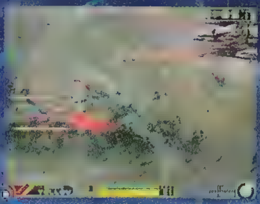
この"早過ぎた"演習は、パイロット（フランク・ボイド）へ膨大な負荷を掛けることとなった。
彼の意識レベルは低下していく……そしてデータの濁流と混沌とする意識の先に彼が見たものは……？

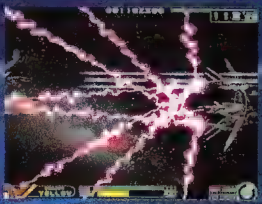
第1形態　レーザーワインダーは安地で避けろ

グリーンのボス第1形態（TYPE "Y"）は、破壊可能なビットとの同時攻撃が特徴。本体が上下移動しその後をビットが付いてくるモードは、本体の上や右に移動すると非常に簡単だ。ただしビットが本体に戻るときに当たり判定があるので、早めに離れるようにすること。

イエローのボス第1形態（TYPE "G"）の最初のレーザー攻撃は、画面の一番右下か右上が安全地帯だ。次にボスが左に突撃した後の誘導レーザーは、なるべく画面右で上下交互に避ける。そして、稲妻は発射直前の線で位置が分かるので危ないときはBレーザーで回避しよう。


グリーン稲妻の攻撃はボスの周囲で避けることが可能。弾避け必要無し。


イエローのこの攻撃は画面右下&左下が安全。次の攻撃の前に離れること。


稲妻攻撃は写真の位置が比較的安全。パターンなので同じ場所で避けよう。

第2形態　連射バルカンの処理がすべて


ボスの正面で撃ち込むのは非常に危険。レーザーがたまるまでガマンだ。

イエローの第2形態（TYPE "R"）は非常に強力。このボスでは上下に現れるバルカン砲台が厄介。これが出現したら画面上下端に移動し、メインショットで最低2個は破壊する。さらに誘導レーザーが飛んで避けた後も、フルレンジショットを連射して、バルカン砲台を壊し、自機の移動範囲を確保しよう。

また、このボスでレーザー干渉する場合、なるべく画面の右へ移動しないと、ダメージを全く与えることができない。干渉時は上下からの攻撃に注意しつつ、右へ移動するように。

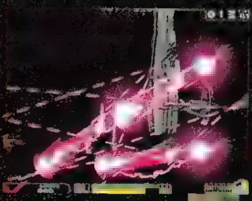

バルカン砲が出てきたら画面下に張り付いて、即座に破壊しよう。

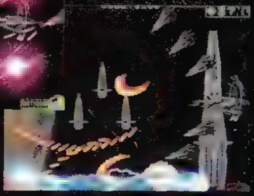

フルレンジショットを撃ちつつ、弱点の弾の合間を縫って上へ移動する。


弱点への撃ち込みはとにかくBレーザー頼み。ミスする前に使っておこう。

レッドのボス

レッドのボスはほかの二つのボーダーと違い、第1、第2形態の両方が飛行形態になっている。第1形態ボス（TYPE "G"）は、イエローの第1形態とほぼ同じ攻撃をしてくる。粘ったときのレーザー攻撃以外は、難しい攻撃は無い。しかし、第2形態は形こそグリーン第1形態と同じ（TYPE "Y"）だが、ビットからの攻撃はかなり難しいものになっている。


レーザー干渉して破壊するか、ボスの上に回り大きくよけるといい。


ほかのボーダーの第2形態に比べると、攻撃を避けるのが難しくなっている。

ボス自爆までの流れ

120秒から始まるこのボスの第1形態が自爆するのは、50秒になったとき。この場合は全ボーダー共通で第2形態のレーザー1回目に干渉するようにすれば、0秒近くでボスを倒すのにちょうどいい（レベルゲージが4以上は必要）。

安全にノルマクリアを目指したい人におすすめ

IMPRESSION

ボーダーシステムのシステムが分かりづらくて手を出さない人も多いと思いますが、慣れてくれば面クリアごとにエクステンドの機会があるようなもの。ブレイクレーザーと安全地帯を使えば、弾避けも必要も無くて簡単です。4面以降のすばらしい盛り上がりは一見の価値アリですよ！

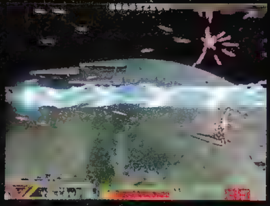
ノルマクリアのための稼ぎ

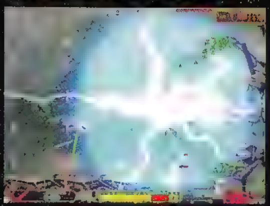
まず、全ボーダーを通じて、スプレッダーの針弾をBレーザーで消してヒット数を稼ぐのが有効。この際にBレーザーをギリギリまで近付けた方がよりヒット数が多くなる。

イエローでは、自機が横向きになる戦艦地帯も大きなポイント。Bレーザーを使いピンク弾でヒット数を稼いでから、点数の高い艦橋部分を倒して稼ぐ。また、レッドでも同様の場面はあるが、その手前の地点でスプレッダーから次の主砲につなぐのにゲージを使った方がいい。

レッドのコアで稼ぐ場合は画面の左端で待ち、敵弾が目前まできてからBレーザーを発動するようにし、少しでも多くの敵弾を巻き込むようにしよう。

ボス戦に関しては基本的に左のカコミの通りだが、レーザー干渉時にはスピードを3速にし、右に移動する。そうすることで干渉のエフェクトの中に素早く自機を位置させることができ、安全にかつより多くの敵弾を消せるのだ。

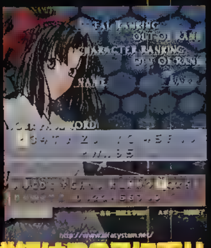

スプレッダーは大量の針弾を撃つのでヒット数稼ぎにはもってこいだ。


砲台からの弾でヒット数を上げ、点数の高い艦橋を壊して稼ぐ。

ステージ3ボス補足……稲妻レーザー時にボスの上下に自機を移動させると、通常時には来ないホーミングレーザーが来る。素直に画面左でよけるのが無難だ。また第2形態のTYPE "R" で連射バルカン砲を撃ちにいく際、画面上下端に自機を張り付いてもミスにはならない。ただし、連射バルカン自体には当たり判定があるので注意しておこう。

ついに稼働開始！　序盤ステージから攻略スタート!!

スコアトライアル開催決定!!



第1回中間締切は6月5日（木）

詳細はP37にて!!

式神の城Ⅱ™

発売直後となる今号の攻略記事では、序盤のステージ1～2をセクション別にレクチャー！　キャラクターと式神タイプで差が出てくるセクション道中については、マップとダイジェスト解説を参考にして、自分なりの攻略パターンを組んでいこう。

Text：伊勢猫（システム、ステージ2）、C-LAN（ステージ1）、稲田サクテル（タブロイド）

※本記事はノーマルモードを元に作成しているため、イージーモードとは異なる場合があります

Impression

式神攻撃のインフレを意識すると、途端にミス率がアップする本作。敵弾に囲まれた状況下で特殊攻撃をためらってしまうようなら……、立派なリスクジャンキーです。

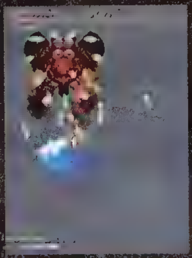
式神の城Ⅱ
- ■メーカー：アルファ・システム／タイトー
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
- ■発売日：4月22日（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

基本事項を再チェック！

プレイヤーが選択可能な七人のキャラクターには、壱式、弐式といった2タイプの式神攻撃が存在する。どちらも一長一短の性能を持っているが、初心者には比較的扱いやすい壱式をオススメしたい。攻撃の基本となるショットについては、敵機や敵弾に接近すると強力なハイテンション攻撃へと変化。その距離に応じて、得点倍率と式神攻撃による出現コインの枚数にも倍率がかかる仕組み。ミスした分のライフゲージは、スコアを稼ぐことで回復が可能だ。



セクション道中のザコ敵は、早く倒すことで最後にエントリーが追加される。



ボスは分割された耐久力ゲージごとに、攻撃パターンが変化していく。

生き残るためのポイント



式神攻撃に頼り過ぎない

出現したコインが自動回収される式神攻撃だが、始めから頼り過ぎるのは危険！　敵の出現パターンを覚えてから使用率を増やそう。



平行移動から始める

高得点を狙えるT.B.S.の基本は、真下に撃たれた敵弾との平行移動。斜め移動は意外に操作ミスをしやすいので、これから始めてみよう。

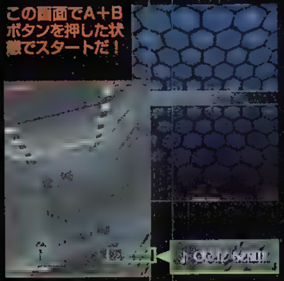


特殊攻撃はため込まない

緊急回避に使える特殊攻撃（ボム）は、エクステンドとミスをした際に補充。5発以上はストックできないので、使わないと損をする。

SⅡMIXモード

前作『式神の城』のアレンジバージョンBGMを聴ける隠しコマンドが発覚！　クレジットの投入後、「A＋Bボタンを押しながらスタートボタン」で、セクション道中のBGMが変更されるぞ。



この画面でA＋Bボタンを押した状態でスタートだ！

式神タブロイド

流しシューターちくわのやっぱり好きな絵が好き

後半面の弾幕を前にボムが尽きた瞬間、だれもが思うはず。「ここでニーギのリフレクトがあれば」と！　終盤での理不尽級無敵っぷりには鼻血も噴くわってくらいの推奨キャラだ!!　ただし漢は当然弐式限定な（超難）。



（大阪府　ムンク園山さん）
☆世界移動存在も元気が資本。絢爛舞踏のプロだものっ。



（岩手県　式神三等君）
☆オヤジクローース（グワシッ）！　そして二人は溶け合うのでした。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆今回の金先生は前以上にハリキッテますよって、マジで。



（神奈川県　りんごまるさん）
☆二人の視線の先には、私たちとは違う世界が見えているのでしょう。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆ふみこたんが女教師みたいですねっ。三つ編み引っ張りたし。



（東京都　夏目リョウさん）
☆全国の受験生諸君、クガゴーも英語頑張ってる。君たちもファイトよっ！



（東京都　潤竜あしゅさん）
☆冷めているように見えて、たぎる内面。その瞳にも炎は揺らめく。

スコトラ用の投稿が誌面に載るかも!?

スコアトライアルでアルファシステム特別賞を狙っている人に朗報。その投稿作品が、アルカディアで採用される可能性があるんだ。2倍お得な申請だね！



（東京都　大沼由実さん）
☆天に輝くOYAJI二人。ハイテンション中年トークは居酒屋の香りが……。

式神調書　初心者向けのオススメキャラは？：本作からのプレイヤーにオススメできるキャラクター＆式神タイプは・　、弾避けに自信があるなら弐太郎・壱式か金大正・壱式、シューティング初心者で　弾避けが苦手なプレイヤーならニーギ・壱式が一押し　ちなみに最もクセが強くて扱いにくいキャラクターは　、ふみこ・オセット・ヴァンシュタインとなっている

STAGE 1 都市上空

最初のステージだけあり、敵の攻撃はまだまだおとなしい。クリアするだけなら、ショットメインで進めば苦戦せずに達成できるはずだ。ゲームに慣れてきたら、セクション1のボス戦で、すべてのパーツを破壊することを意識してみよう。

SECTION 1

都心の夜景をバックに上空で交戦。敵の出現パターンを覚え、テンションボーナスを狙ってみよう。



AREA D 追加エントリー2：オダル編隊＋エフラッシュ



AREA Cのヘゲル＋オダル編隊（29～33）の直後に14と同タイプのオダル編隊（34）が来る。14より数が多いので押されないように。

この後はオダル5機×5（35）編隊に交じってエオが左右から出現（36、37）。早回しが早ければこれが2セット来た後に、左右からエフがどんどん来る展開になる。

ビルの壁面を垂直に駆け上がればボスの登場だ。

AREA C 追加エントリー1：混成地帯



ここ以降は早回しで出現。とはいえ、特に意識せずともこのエリアの敵は出るはず。左右からラドが9機ずつ（23）、続いて4機のオダルが上空から降下（24）。エオ（25～28）は一斉に弾を撃つので、即座に破壊できなかったら下がろう。ヘゲル（29、32、33）は右から左にかけて緑弾を撃ってくる。前に出過ぎてオダル編隊に体当たりしないように。

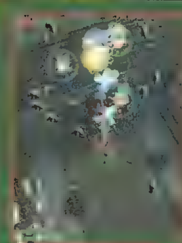
AREA B オダル＆エオ地帯



まずはオダルとエオの混成地帯。エオは破壊可能な赤弾を左右に3発ずつ、中央から自機狙いの緑弾を撃ってくる。続いて前方～左右からオダルが突進（14）。体当たりされないように注意。

その後、エオに交じってエフが3機セットで現れ、自機狙い弾を3発撃ちながら去っていく（17、21）。押されたら式神攻撃だけでなく、ショットも使って対処しよう。

AREA A オダル＆ラド編隊ラッシュ



オダル編隊が左→右の順に7機ずつ（1、2）、続いて左11機→右10機が交差するように出現（3、4）。どれも弾を撃たないので、ハイテンションボーナスを狙うなら出現位置を覚えておき、至近距離で倒していこう。

第二波のラド編隊（5～7）もほとんど弾を撃たないので、接近して8倍を狙ってみよう。編隊同士が交差するポイントで待つのもいい。

SECTION 2

雲海を抜け、都心上空に出現した「ねじれた城」へ向かう。そびえ立つ城の頂上で待つものは？



AREA D ボス前オダルラッシュ



ラドに交じって左右からエフが4機登場（38～41）。ヘゲルのような広角の緑弾を撃ってくる。最後はヘゲル＋オダルラッシュ。ヘゲルは5発の弾を4方向に出す。中央付近に陣取り、弾の間が広くなるのを待てば容易にかわせる。あせって下がると外周のオダル（44～47）に体当たりされやすいので注意。ここまでが早ければ、追加でエオが登場する。

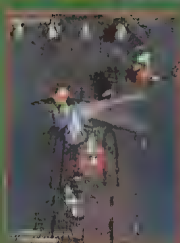
AREA C ヘゲル～ラドラッシュ



まずヘゲルとオダルの混合攻撃（26～31）。ヘゲルは左から右に向けて8方向に緑弾を出す。1-1のヘゲルよりも攻撃の周期が早くなっているものの、弾速は遅く、撃ち方も固定。上に行き過ぎなければ大丈夫だ。

続いてエフが4機登場し（32～35）、4発の緑弾を自機に向けて撃ってくる。ほぼ同時に左右から大量のラド編隊（36、37）が来る。

AREA B オダル＋エオ地帯



AREA Aと同じ…ラドが6編隊出現した後（11～16）、エオとオダルのラッシュへ移行。オダルが2編隊、画面右から異なる軌道を描いて飛来（22、23）。これと同時に背景に現れた2機のエオが浮上してくる（24、25）。ここ一帯のオダルはまばらに弾を撃ってくるので、ハイテンションボーナスを狙う場合は、この弾かエオの緑弾を活用しよう。

AREA A スタート～ラド付きケン地帯



弾を撃たないオダル編隊が、左右から緩やかな弧を描いて反対側へ飛び去る（1、2）。この後のケン（3～10）が特徴的で、尻尾のようにラドを3機引き連れ、赤弾と緑弾を撃ちながら、カーブを描いてゆっくり画面下へ消えていく。緑弾は真下に撃ち出されるのでこれに接近し、上下に移動しながら式神攻撃で倒してコインの大量獲得を狙おう。



名称：オダル（Odal）　スコア：2,560Pts.　出現コイン数：1
全ステージに登場する小型汎用攻撃体。主に編隊を組んで登場し、蛇行したり直進したりと、一定の軌道で体当たりを仕掛けてくる。自機を狙って弾を撃つ場合もある。

ザコ敵解説とマップの記号

ページ下では、ザコ敵の解説と対応したマップ用の記号を掲載。記号はコイン出現数によって、○、△、□に分けてある（それぞれ2種類ずつ存在）。ちなみにザコ敵は全ステージを通して10種類しか居ないが、場所によって動きが異なるため、特に少なさは感じないだろう。

形態別　攻撃パターン一覧

第一形態



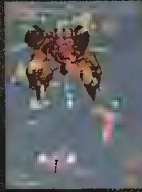
両足から自機狙いの9発連なった通常弾と、破壊可能な赤弾による攻撃。赤弾は5発1組で外側6方向へ放たれ、正面には飛んでこない。通常弾にかすりながら(消しながら)攻撃しよう。弾を消せる小夜とニーギは、足か本体に接近して式神攻撃を使用したい。ゲージは長いが耐久力は低いぞ。

第二形態



本体に付いた上の目から全方位への緑弾、下の目から自機狙いの4発連なった通常弾を出してくる。これに加えて耳から3発の赤弾を5方向へ射出。これらの攻撃カ所は各二つずつある。ハイテンション状態を作りたいときは、自機狙いの通常弾を誘導しながら、真下に撃たれる緑弾に近付こう。

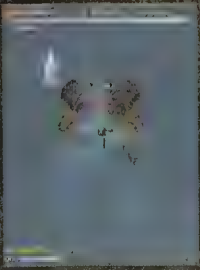
最終形態



基本的な攻撃は第二形態に準ずるが、全方位緑弾の軌道が若干異なるほか、通常弾も多少変化しており、3発連なった弾を短い間隔で外側の3方向に撃ってくる。この弾の射出方向は固定なので避けるのは楽だが、ボス左右への移動が制限されるので、パーツを壊すなら第二形態までに狙いたい。

耳を破壊せよ！

このボスの大きな特徴が、パーツの耳破壊。左右上の小さな耳を二つ共破壊すれば[illegible]も加算され、更に本体の3倍以上のスコアが得られる。式神攻撃を使って破壊したい。具体的には、事前に足を破壊しておき、形態変化で攻撃がやんだ瞬間を活用して耳に接近するといい。攻撃対象を固定できる光太郎、玄ノ丈は特に狙いやすいキャラだ。普通に倒すだけなら、画面下でショットを撃っているだけで問題無し。



光太郎・弐式はこの辺に式神を置けば片側を自動破壊。



弾は遅いので慣れてきたら至近距離で8倍を狙ってみよう。

STAGE1-1 BOSS
ガルム Garum

初めて登場するボスは、[illegible]のようなガルム。耐久力が低いので、[illegible]やればすぐに破壊できる。[illegible]のパーツを式神攻撃で破壊することが[illegible]ポイントだ。

BOSS SCORE

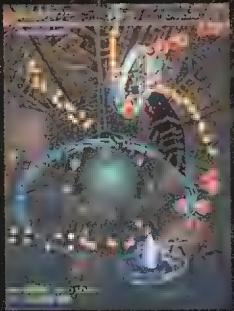
本体	1,500,000Pts.
パーツ(足)	200,000Pts.
パーツ(耳)	2,500,000Pts.



第二形態に注意

ステージ1の最後に待つは、[illegible]「[illegible]じれた城」の守護者、アララ・クラン。本体からの攻撃が基本だが、第二形態のみ四つのビットが出現する。ボス戦ではデモ終了時や形態変化時に張り付いておき、攻撃が始まるまでにハイテンション攻撃を撃ち込めばかなりのダメージを与えられるが、アララの第二形態でこれを行なうと、ビットにぶつかってしまう。特にゲームに慣れ始めたころにやりがちなミスなので気を付けよう。

アララは基本的に左右に大きく動きつつ攻撃を仕掛けてくるので、こちらも先読みするように移動してハイテンション攻撃を当てていくと早く倒せる。ゲージギリギリまでダメージを与えたら、式神攻撃で倒してコインを回収しよう。ここまでのザコ敵に比べると弾速がかなり速いので、不用意な接近は禁物だ。

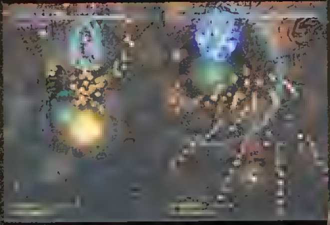


攻撃の中には赤弾も多く混じっている。量が多いので、式神攻撃を出す一瞬のため時間が危険。気を抜かずに弾避けに集中しよう。



形態別　攻撃パターン一覧

第一形態
【5連5ウェイ＋2連4ウェイ】×3→赤弾混合8ウェイ→【光球＋通常弾】×6



まず、左右に往復しながら広角弾(5ウェイ&4ウェイ)を撃ってくる。正面をキープし、ボスの一歩先へ動きながらハイテンション攻撃を当てていこう。4ウェイは画面に長く漂うので早めの判断を。これが終わると、下方180°をカバーする通常弾と赤弾の交じった8ウェイ。この後は真下に光球を撃ち、光球を追従するように通常弾がばらまかれるが、普通に撃ち込んでいけば、光球モードが来る前に形態変化に持ち込める。

第二形態
赤弾ばらまき＋ビット攻撃→赤弾＋通常弾



本体の周囲を回転する四つのビットと大量の赤弾による攻撃。ビットからは自機を狙った緑弾を一定周期で発射する。これが終わると赤弾と通常弾を左右に分けて大量に垂れ流す。ビットは破壊可能で、この攻撃の最中はボスが移動しない。ビットの外周に陣取ってある程度撃ち込んだら下がって緑弾を避け、これにかすりながらハイテンション攻撃で撃ち込もう(ビットを少し残す)。効率よく撃てば赤弾&通常弾の前に倒せる。

最終形態
赤弾&通常弾垂れ流し＋自機狙い緑弾



最終形態の攻撃は1種類。4方向に赤弾と通常弾をばらまきながら、自機狙いの緑弾(円状に展開した後発射)で攻撃してくる。ばらまき弾は赤弾と通常弾が交互に固まっているので、赤弾のラインを撃ちながら、ボスを追うように動いて撃ち込もう。真下方向に撃たれた通常弾にはできる限り近付いて、ショットを強化したいところ。緑弾が来たときは無理に撃ち込まず、中央寄りの安全な位置へ退避して弾避けに専念しよう。

STAGE1-2 BOSS
アララ・クラン

[illegible]を防衛するガーディアン。[illegible]を次々と送り込むこと[illegible]の戦士階級であり、[illegible]黄金の魂を解放し[illegible]ふみことは古[illegible]

BOSS SCORE

本体	[illegible]Pts.
ビット	300,000Pts.

名称：エフ(Eh)　スコア：7,680Pts.　出現コイン数：3
全ステージに登場する中型汎用攻撃体。弾を撃ちながら高速で飛び去ったり、停滞したりとバリエーション豊かな攻撃を仕掛けてくる。コインを3枚出すので逃さず撃ちたい。

名称：ラド(Rad)　スコア：1,280Pts.　出現コイン数：1
全ステージに登場する超小型汎用攻撃体。必ず編隊を組んで登場するのが特徴。場所によって、その形態と攻撃方法はさまざまである。基本的にオダルよりも動きが早い。

STAGE-2 ねじれた城外周部

[illegible]の[illegible]別世界[illegible]の守護者「ア[illegible]」が待つ[illegible]。

サコ敵機の数が増え、攻撃も徐々に厳しさを増すステージ2。敵弾でテンションを上げやすい半面、ミスもしやすいので要注意！　コインを大量生産＆回収可能なポイントをしっかり覚えて、2回目のエクステンドを目標にプレイしてみよう。

SECTION 1

最大の稼ぎポイントは、大型機ゲルが出現するエリア。式神攻撃で最高倍率を狙っていきたい。

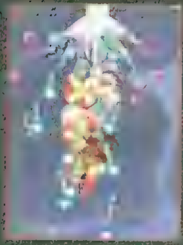


AREA D 中ボス前～追加エントリー



セクション道中の早回しに成功していれば、中ボス前でラド編隊×4が追加エントリー。画面上部で交差しながら自機狙い弾を撃つので、これに自機を接近させてテンションアップ＆式神攻撃で破壊していく。ちなみにセクション道中を最速で早回しすれば、さらにオダル編隊×2とゲル×2機も追加されるが、一人プレイだと狙うのはかなり難しい。

AREA C ゲル＆エフ編隊ラッシュ地帯



高得点が狙えるゲル出現ポイントは、護衛のエフ編隊がセットで出現。1セット目は右側にゲルが配置されているので、左前方から出現するエフ編隊を破壊しながらテンションアップ。続く2セット目は、左右からエフ編隊が出現。ゲルは中央に配置されているので、画面端に自機を寄せながらも、ハイテンション攻撃で破壊しないように注意していこう。

AREA B セクション中盤・危険地帯



一見ランダム軌道にも見えるエフ編隊は、5種類の軌道を描きながら画面中央で交差。近距離タイプの式神攻撃の場合、右3カ所から出現するエフ編隊の数珠状の緑弾に要注意！　エフ編隊後のヘゲル×2機は、5方向への扇状緑弾＋破壊可能弾をばらまくタイプ。余裕が無ければ、左右いずれかを出現と同時にショットで破壊していくと楽になる。

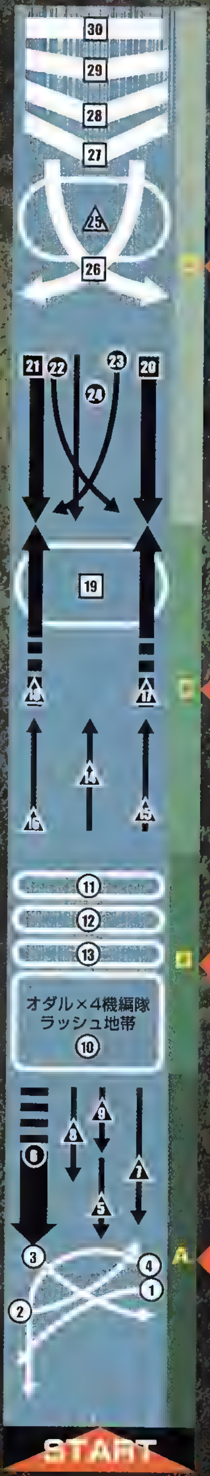
AREA A エフ編隊～ザコ混成編隊


式神タイプを考えて左右

セクションのスタート直後は、画面後方からエフ編隊×2が出現。これに対しては、あらかじめ画面中央に自機をセットし、式神攻撃で破壊するのが理想。続くオダル＆ラド混成編隊の出現ポイントでは、画面左右いずれかのオダル編隊に接近してテンションアップ。式神攻撃でオダルを破壊しつつ、ラド編隊の自機狙い弾を回避するのが安全で確実だ。

SECTION 2

移動速度の遅い中型機エオとヘゲルを手早く処理して、追加エントリーのエフ編隊を出現させよう。



AREA D ボス前～追加エントリー



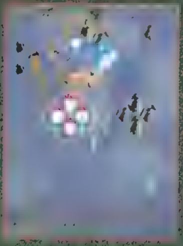
ケン＆ラド編隊の出現ポイントを抜けると、ヘゲル×2機が6セット出現。ヘゲルが撃つ扇状の紫弾については、正面の位置に自機を持っていくと回避が楽になる。ただし、画面左右へ抜けていくエフの数珠状緑弾には注意すること。ここまでのセクション道中で敵の早回しに成功していれば、エフ×7機編隊が最大で4セット、追加エントリーされる。

AREA C エオ＆エフ編隊ラッシュ地帯



画面後方から降下してくるエオ×3機を破壊すると、エオ＆エフ編隊が出現。自機狙い数珠緑弾を撃ってくる18機のエフは、出現ポイントがランダムなので要注意。基本的なパターンとしては、後方から降下してくるエオの左右どちらかを優先的に破壊。その緑弾でテンションをアップさせながら、折り返して逃げていくエフを破壊していくといい。

AREA B オダル編隊ラッシュ地帯



エオ＆ラド編隊の出現ポイント後は、オダル×4機編隊のラッシュ地帯へ突入。ここのオダルは真下に向かって緑弾を撃つタイプで、遠距離タイプの式神攻撃であれば楽に8倍破壊が可能。近距離タイプの式神攻撃で8倍を狙う場合は、上昇してくるオダルに体当たりしないように。4機×16セット後は、横一列のオダル×6機編隊が3セット出現する。

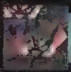
AREA A オダル編隊～エオ＆ラド編隊



スタート直後のオダル編隊×4は、1と3が撃ってくる自機狙い緑弾でテンションを上げつつ式神攻撃で破壊。続くエオ×4機＆ラド編隊の出現ポイントでは、エオの撃つ緑弾でテンションを上げていくといい。画面左側のラド編隊は、出現コイン数が少ないので無視しても問題無し。ただし、自機を狙った赤弾を撃ってくるので、しっかりと回避すること。



△ **名称：ヘゲル（Hegel）　スコア：4,590Pts.　出現コイン数：3**
全ステージにわたって出現する中型の汎用攻撃体。出現したポイントに停滞し、攻撃（弾幕タイプとレーザータイプの2機種が存在する）をした後に画面外へと去っていく。



■ **名称：ケン（Cen）　スコア：8,930Pts.　出現コイン数：3**
紫色をした中型の汎用攻撃体。ステージ1＆2では、真下に向かって緑弾を発射するタイプが出現。テンションアップを狙いやすいが、本体に体当たりされないよう注意したい。

形態別　攻撃パターン一覧



第一形態

左右にある4門の砲台から、数珠状の緑弾を連続発射。弾速自体は速くないが、本体が左右に高速移動するために弾の軌道が交差しやすいので要注意！



第二形態

本体中央部から扇状緑弾＋ばらまき破壊可能弾の複合攻撃パターン。5方向へ発射される扇状の緑弾は、発射角度が徐々に左回転するので接近時は注意。



第三形態

扇状の中緑弾＋ロック型レーザーの複合攻撃。一定の間隔で自機がロックされるので、左右に動いて中緑弾のすき間へと移動し、素早く回避すること。



最終形態

扇状紫弾＋ばらまき破壊可能弾2セット後、両肩の砲台から全方位緑弾を連射しながら降下。画面下部まで移動した後は、赤弾をばらまきつつ上昇する。

速攻破壊が基本

第一形態＆第二形態共に、最短でテンションを上げてのハイテンション攻撃→式神攻撃が基本。式神攻撃が近距離タイプの場合は、無理せずショットで破壊するのが安全確実だ。第三形態に入ったら、向かって右側のパーツ先端に張り付きハイテンション攻撃→式神攻撃。ショットパワーが低いキャラは、中緑弾が発射されたら後ろへ下がって式神攻撃orハイテンション攻撃で破壊していく。耐久力の高い最終形態は、本体中央に張り付き→下がりながら扇状紫弾にカスってハイテンション攻撃が基本。パーツを破壊する場合は、左側のパーツに張り付いていこう。



ショットで耐久力を調整すれば、「ボム→無敵時間中に式神攻撃」で楽に倒すことも可能だ。



ロジャーなら式神攻撃だけでOK。ショットパワーの[illegible]ニーキは敵弾を反射していこう。

STAGE 2-1 BOSS

Nornen
ノルン

第一形態～第三形態までは一体ずつ出現し、最終形態で二体が合体する特殊な中ボス。合体時の耐久力こそ高いが、一体ごとの耐久力は低いので、即座に破壊することが可能。

BOSS SCORE

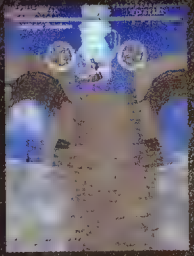
本体／	1,000,000Pts.
パーツ（[illegible]）／	500,000Pts.



※□は破壊可能パーツ

第一形態＆第二形態

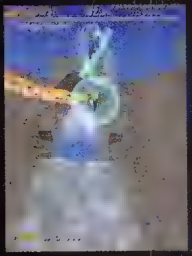
第一＆第二形態は盾を召喚するまでの時間が長く、張り付いてのハイテンション攻撃だけで耐久力の7割以上を削ることが可能。ショットパワーの強いキャラなら、張り付きハイテンション攻撃→式神攻撃で速攻破壊もできる。ロジャーと金大正は、始めから式神攻撃を当てればOKだ。



周囲を回転する盾を破壊すると、攻撃パターン②へ移行するので覚えておくこと。

最終形態

最初に盾を投げる攻撃パターンが来るため、本体への張り付きは厳禁！ 基本的な倒し方は、画面下部の中央で盾と紫弾を避けながらのハイテンション攻撃だが……、決め打ちでボムを1発使った方が安全かつ確実。自キャラのボム性能と相談し、発動するタイミングを見極めよう。



ボムで耐久力をギリギリまで削って、無敵時間中に式神攻撃で倒すのが理想だ。

形態別　攻撃パターン一覧

第一形態

パターン①（回転盾×1）：[illegible]

周囲を回転する盾×1からの攻撃。距離さえ取れば回避は楽勝だが、ダメージを与えにくい。



パターン②（[illegible]×1）：ばらまき[illegible]

正面に投げた盾から後方へ弾を発射。画面左右へ移動し、弾幕の薄い場所に逃げ込んでいこう。

第二形態

パターン①（回転盾×2）：[illegible]

周囲を回転する盾×2からの攻撃。一定間隔で発射される、自機を狙った数珠状の緑弾に注意。



パターン②（投げ盾×2）：[illegible]

右→左の順番で投げた盾の軌道上から左右に連射弾。右側の弾幕を早めに抜けていけばOKだ。

最終形態

パターン①（投げ盾×6）：[illegible]

正面6方向へ高速で投げた盾から旋回軌道の連射弾。盾の軌道はランダムなので接触に要注意。



パターン②（[illegible]×4）：[illegible]

周囲を回転する盾×2と画面端で反射する盾×2の複合攻撃だが、意外に回避は難しくない。



Anolegos Dundeon

STAGE 2-2 BOSS

アノレゴス・ダンデオン

[illegible]の帝国の一つ、アノレゴス最後の[illegible]に水没部分を守るガーディアン。[illegible]が宿っていた神殿地域であり、[illegible]オネ・アラダに忠誠を誓い、死後もその[illegible]。自分にどこか似ている日向[illegible]（CV：[illegible]）

BOSS SCORE

本体／	[illegible],000Pts.
ビット（盾）／	500,000Pts.



◇ 名称：ゲル（Ger）　スコア：57,300Pts.　出現コイン数：25
ステージ2のみに登場する大型攻撃体で、画面のスクロール方向に合わせて移動。破壊可能弾をばらまきながら、左右の斜め下へ扇状に広がる紫弾を発射してくるので要注意。



▲ 名称：エオ（Eoh）　スコア：11,240Pts.　出現コイン数：10
青色をした中型の汎用攻撃体。移動速度が遅く、長時間画面内に居続けるため、早回しを狙う上でのポイントとなる。これを意図的に早く倒すだけで、かなりの効果が期待できる。



ステージ2の銃撃ポイントを徹底攻略！

ステージ2は銃撃ポイントが多く、パターンを覚えるだけでも一苦労。全体的に、マシンガンとショットガンが不足しがちになるので、温存しながら進むこと。もちろん、アイテム兵を残らず倒すことも忘れずに！

タイムクライシス3
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコン＋ペダル×1
■発売日：稼働中
■使用基板：SYSTEM246

Text：善之字元帥
illust．今井神

市街地での銃撃戦



解放軍の女性兵士アリシアとともに、山頂にあるザゴリアス連邦のミサイル基地へと向かうVSSEの二人。しかし道中、市街地に待ち伏せていた敵から襲撃を受ける……。

SCENE 01 市街地入り口
推奨武器：ハンドガン



ステージ2最初の銃撃ポイント。アイテム兵が多数出現するので、残らず倒しておこう。画面中央の軍用車は、破壊すると5000点ボーナスだ。

SCENE 02 露店裏1
推奨武器：ハンドガン



最初から出現している二人のマシンガン兵を倒すと、赤兵が現れる。赤兵は1P側、2P側ともに左から出現することを覚えておけば問題無い。

SCENE 03 露店裏2
推奨武器：ハンドガン



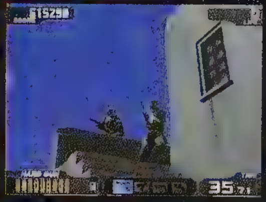
前の場面と同様に、左右から各種敵兵が。数は多いがハンドガンだけで十分対処できるので、マシンガンは温存しておいたほうがいいだろう。

SCENE 04 露店裏3
推奨武器：ハンドガン



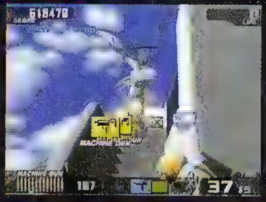
ちょっと難しい場面。2P側は最初にいきなり現れる爪兵、1P側はしばらくして右から現れる青兵（斧を投げてくる）を警戒しておくこと。

SCENE 05 階段の上から……
推奨武器：ハンドガン



マシンガン兵を倒しても油断してはダメ。塀の裏から赤兵が突然襲ってくる。敵を全滅させたら、次にそなえて武器をマシンガンに切り換えよう。

SCENE 06 踊り場の待ち伏せ
推奨武器：マシンガン



盾の後ろに身を隠した兵士を倒すと、上から爪兵→右から赤兵が次々と襲来。標的が小さいため、ハンドガンで狙おうとするのはちょっと危険だ。

SCENE 07 テラス1
推奨武器：マシンガン



まだしばらくマシンガンを使用。ここで注意すべきは、上のフロア左側から出現する赤兵。撃ってくるまでの時間が短く、ダメージを受けやすい。

SCENE 08 テラス2
推奨武器：ショットガン



1Pと2Pが分かれて3人のマシンガン兵と戦う。1P側は二人を相手にしなければならず、非常に危険。武器はショットガンのほうが安全だ。

SCENE 09 屋上1
推奨武器：ハンドガン



瀟洒な屋上での戦闘。1Pと2Pで微妙に敵配置が異なるが、どちらも難度はそれほど高くない。マシンガンを温存しても十分対処できるはずだ。

SCENE 10 屋上2
推奨武器：ハンドガン



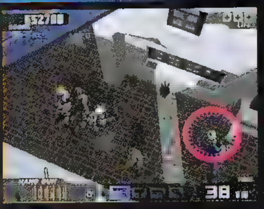
最初から出現しているのはアイテム兵、赤兵、緑兵の三人だが、追加で二人のマシンガン兵が登場。最初に赤兵を倒してしまえば後は楽勝のはず。

エージェント元帥からのアドバイス 一人プレイを乱入可能モードで開始すると、緑兵がアイテム兵になっていたり、2P側に出現する敵を撃つシーンが追加されるといったフィーチャーがあるのはご存じかな？　これでスコアが上がるかどうかは現在研究中だが、いつもと一味違ったプレイが楽しめるから、試してみるといいぜ。



SCENE 11 階下からの狙撃

推奨武器：ハンドガン



階下の青兵からロケット砲で狙われる。プレイヤーを狙っているのは、1P・2P側ともに「自分から見て右側」の敵であることを覚えておこう。

SCENE 12 ドアに潜む敵兵

推奨武器：マシンガン



最初に配置されている敵はアイテム兵と緑兵のみ。ちなみにこのアイテム兵は、マシンガンの弾薬を三つ（追い打ちを含む）放出する。



最初に配置されている敵を倒すと、ドアの中から援軍が。援軍は四人だが、最初にマシンガン兵を倒さないとちょっと危険かも……。

SCENE 13 階段の上から……2

推奨武器：ハンドガン



盾を持った兵士は1P側だと倒しにくいので、二人同時プレイの場合は2P側がフォローしよう。弾数に余裕があればマシンガンを使ってもいい。

SCENE 14 再び屋上へ

推奨武器：ハンドガン



1Pが難しい場面。シーン開始時、画面左側にはすでに赤兵が出現しており、撃たれる前に倒すのは困難。いったん隠れて命中弾を回避すること。

SCENE 15 鐘のある建物1

推奨武器：ハンドガン



ここも難所。建物の上のマシンガン兵は、非常に高い確率で命中弾を撃ってくる。連射力に自信のない人はマシンガンを使用したほうがいいかも。

SCENE 16 鐘のある建物2

推奨武器：マシンガン



ここから1Pと2Pが別ルートへ進む（写真は1P）。二人同時プレイの場合、味方からの援護が期待できなくなるので気を引き締めていこう。

SCENE 17 それぞれ別のルートへ

推奨武器：ハンドガン



1P側。左下の建物のベランダから現れる赤兵と、右の建物の陰から顔を出す青兵（斧を投げてくる）を優先して倒すことが重要だ。



2P側。建物の4階部分と3階部分のドアからそれぞれ1回ずつ赤兵に撃たれる。特に4階部分の赤兵は距離が遠く、見落としやすい。

SCENE 18 上からの奇襲

推奨武器：ハンドガン



先の場面へ……と思いきや、まだ頭上に敵が残っていた。もっとも、この場面に出現するのは緑兵が3人のみ。狙い弾を撃たれることはほぼない。

SCENE 19 崩れた足場

推奨武器：ハンドガン



ロケット砲で破壊されたベランダから、階下の敵と戦う場面。画面が上下逆になって狙いにくいが、青兵さえ先に倒してしまえばあとは問題ない。

SCENE 20 広場のバイク兵1

推奨武器：マシンガン



エリア1のボスは、オフロードバイクに乗ったマシンガン兵。動きが速く、ハンドガンでは歯が立たないので、マシンガンを惜しまず使うこと。

SCENE 21 敵の増援

推奨武器：ハンドガン



バイク兵との戦闘中、遠くの建物から新手が。建物3階の青兵（ランチャーを装備）と赤兵、それに1階の青兵（斧を投げる）を優先して倒そう。

SCENE 22 広場のバイク兵2

推奨武器：マシンガン



引き続きバイク兵との戦闘。途中マシンガンが弾切れになってしまった場合は、ショットガンがオススメ。グレネードは当てにくいので使用禁止。



元帥＆マッスルの二人同時プレイ指南

エリア1は1P側のほうが難しい！

エージェント元帥（以下元）：おうマッスル、ようやく二人同時プレイでステージ2まで来れたじゃねえの。

エージェントマッスル（以下マ）：おかげさまで〜。

元：いいか、2面の前半は1P側のほうが難しい。援護してくれよ。

マ：援護って、どうするんですか？

元：そうだな……例えばエリア1のシーン8（右ページ）なんかの場合、2P側は味方を狙ってるマシンガン兵を倒してやるといい。敵兵をよく見てれば、どの敵がパートナーを狙ってるか分かるだろ？

マ：うす。んじゃ行ってみましょう！

〜そして問題の場面へ〜

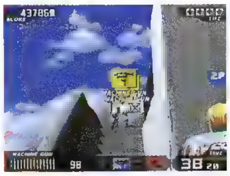
げ：ここだ。ま、俺は一人でも何とかなるが、ここはお前に華を持たせてやっか（←偉そう）。援護は任せたぜ。

マ：ラジャ。……ってイテテ！　ダメージ受けるんスけど！

元：アホウ！　援護すんのは自分を狙ってる敵を倒した後でいいんだよ！　テメエがくらってちゃ意味ね〜だろうが！



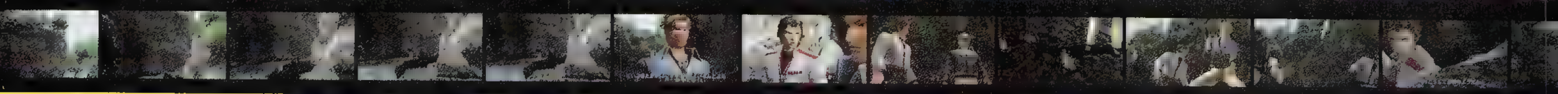
上のマシンガン兵二人は1P側には強敵。2Pが倒してあげよう。



エリア1はマシンガンの弾薬を上手に分配することが大切だぞ！



エージェントマッスルからのアドバイス：前回、ステージ1のボスは最後だけグレネードを使うと書きましたよね？　でも、ステージ2の序盤はあまりグレネードは必要ないので、弾が余っているならボスが飛行機の右から顔を出したときに使っちゃうといいッスよ。連続ヒットのボーナスはなくなるけど、このほうが楽になると思うッス。初心者にはオススメ〜



渓流の駐屯地



アリシアとの合流場所へ向かう途中、道に迷った二人。しかも、森林地帯をさまよっているうちに、敵の駐屯地に踏み込んでしまったらしい。さて、どうする……？

SCENE 01 岩陰に潜む敵1

推奨武器：ハンドガン



エリア2は巨大な岩が並ぶ川辺からスタート。中央の右から現れるアイテム兵はショットガンとマシンガンの弾薬を持っている。逃さないように。

SCENE 02 岩陰に潜む敵2

推奨武器：ハンドガン



赤兵が二人登場する場面だが、出現位置が平凡なので怖くない。1Pの場合、むしろ右から左へと走り去るアイテム兵を撃ち漏らさぬよう注意。

SCENE 03 渡河中の襲撃

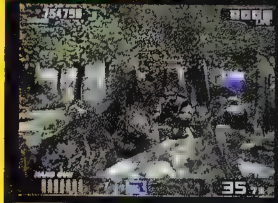
推奨武器：ハンドガン



ここにも難敵はいない。中央左の岩場から出てくるアイテム兵だけはきちんと撃とう。ちなみに最後に逃げ去る二人の緑兵、両方とも倒すのは激ムズ。

SCENE 04 霧の中で

推奨武器：マシンガン



やや長めの銃撃ポイント。マシンガン兵と青兵（斧投げタイプと火炎放射器タイプ）が強敵なので、武器はマシンガンに切り換えて戦うといい。

SCENE 05 斧兵に注意

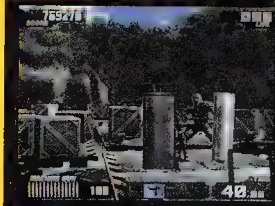
推奨武器：ハンドガン



1Pの場合、アイテム兵が2回出現した直後に右端から現れる赤兵が強敵。赤兵が出現したときに弾切れを起こさぬよう、リロードの調整をしよう。

SCENE 06 フローティングベース

推奨武器：ハンドガン



渓流上に設置されたコンテナ置き場での銃撃戦。この場面に出てくる爪兵は耐久力の高い強敵だが、後々のためにショットガンは温存したい。

SCENE 07 揺れる足場

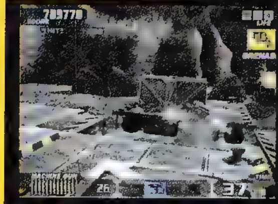
推奨武器：ハンドガン



足場が揺れるため、狙いを定めにくい場面。爪兵に近寄られてしまった場合は無理に倒そうとせず、いったん隠れて攻撃をやりすごすほうがいい。

SCENE 08 向こう岸まであと少し

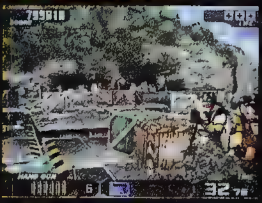
推奨武器：ハンドガン



資材置き場の上をさらに進む。爪兵の攻撃をかいくぐりつつ、余裕があれば川向こうのアイテム兵（グレネード×2を出す）も倒しておきたい。

SCENE 09 爆発コンテナに注目

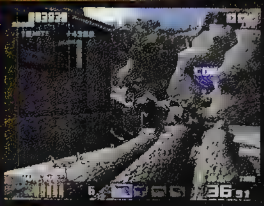
推奨武器：ハンドガン



1Pだと赤兵、2Pだと爪兵が登場するが、それほど脅威ではない。マシンガン兵が出現したら、中央のコンテナを撃ってボーナス点を獲得しよう。

SCENE 10 敵兵の詰め所1

推奨武器：ハンドガン



めまぐるしくアングルが切り替わる場面。最初に煙突の横にいる緑兵を倒したら、右の窓と木材置き場から赤兵やマシンガン兵などが出現する。

SCENE 11 敵兵の詰め所2

推奨武器：ハンドガン



1Pの場合、建物の窓と屋根の上から攻撃を受ける。左から2番目の窓に現れるアイテム兵は一瞬しか現れないので、マシンガンを使ってもいい。

SCENE 12 敵兵の詰め所3

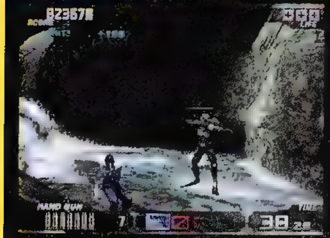
推奨武器：ハンドガン



建物の右側へと抜ける。敵の出現は、木材置き場→建物入り口→コンテナ裏→建物入り口付近の順。2Pは入り口から出てくる赤兵を警戒しておこう。

SCENE 13 渓流での戦い

推奨武器：ハンドガン



1Pは難しい場面。まずは中央やや右に現れる爪兵と青兵をすぐに倒す。爪兵がこちらに飛んでくるようでは遅い。



カメラが右に移動。左から出て来る赤兵→中央の爪兵→右の岩陰の斧兵と連続で倒す。素早い照準の移動が必要だ。



今度はカメラが上に切り替わる。崖の上から飛び降りてくる爪兵を素早く倒さないとダメージを受けてしまうぞ。

SCENE 14 滝壺の潜水艇

推奨武器：グレネードランチャー

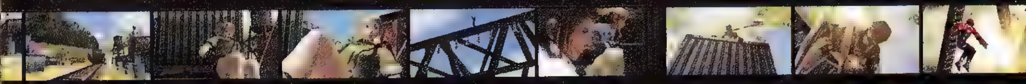


エリア2のボス。潜水艇は全部で7隻だが、グレネードは最大でも5発しか使えない。最初の2隻はマシンガンで倒してしまうのが正解だ。



エージェント元帥からのアドバイス：二人同時プレイをしていると、単独プレイ時よりも敵の耐久力が上がることには要注意だな。例えばエリア2のラスト（シーン14）にいる潜水艇なんかは、二人同時プレイだとグレネードを1発撃ち込んでも倒せなくなる。ここの場合、1Pがグレネードを撃ったら2Pはマシンガンで連射……ってな連係でしのぐといいぜ。





BOSS
ランディー・ギャレット

非情な暗殺者
STAGE 2 AREA 03



アリシアと合流して山頂へと向かう列車に乗ったものの、車内には多数の護衛兵も乗り込んでいた。さらに、ザゴリアス連邦の暗殺者までもが登場し、彼らに襲いかかる！

SCENE 01 後部車輌

推奨武器：ショットガン

後部車輌の敵では、左から列車に飛び乗ってくる爪兵（1P）と、コンテナの扉が開くと同時に斬りかかってくる爪兵（2P）が手強い。これらの敵にはマシンガンで対抗せず、引きつけてショットガンの一撃で倒そう。



SCENE 02 前部車輌

推奨武器：ショットガン

1Pは難しい場面。レールの右を走って接近してくる爪兵にはマシンガンを、コンテナの中から出てくる爪兵にはショットガンを使用。コンテナの上から顔を出す敵兵の中にはアイテム兵も混じっているので、見逃さないように。



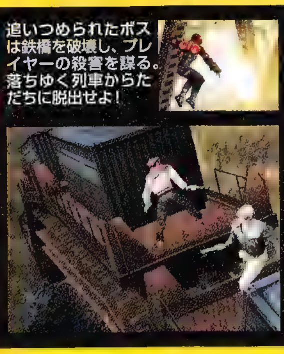
SCENE 03 ボスとの邂逅

推奨武器：ショットガン

護衛の二人を倒し、ボスに一定のダメージを与えれば次の場面へ。護衛は密着してショットガンを3～4発撃ち込めば倒せる。



落ちる！



追いつめられたボスは鉄橋を破壊し、プレイヤーの殺害を謀る。落ちゆく列車からただちに脱出せよ！

SCENE 04 落下車輌からの脱出

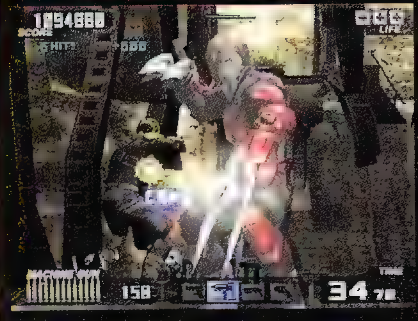
推奨武器：マシンガン



この場面ではさまざまな物が落下していくが、その中にはアイテム兵も混じっている。マシンガンで狙い撃ちして弾薬を回収！

SCENE 01 神速の忍者、ランディー・ギャレット

推奨武器：ショットガン



ボス戦のしくみは少々複雑。基本的に、ボスは二人の護衛とともに現れ、ボス本人に一定のダメージを与えると次の場面に移行する。一応、護衛を残したままでも場面を進めることは可能だが、かえって難しいので先に護衛から倒したほうがいい。また、護衛はいったん倒しても、次の場面で新しい護衛が補充されることを覚えておこう。

こちらから攻撃するときのコツは、ボスや護衛が接近してくるのを待って、ショットガンで攻撃すること。周囲を飛び回っているときは動きが速く、マシンガンにすらなかなか当たってくれない。

護衛が出現しなくなったら、ボスの体力は残りわずか。ボスの注意がパートナーに向いている間にグレネードを撃ち込み、一気に決着をつけること。



ボスと護衛がこの陣形を取ったら要注意。ボス→護衛の順に連続で斬りつけてくる。

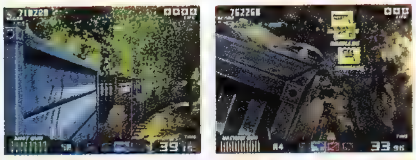
飛び回る護衛を狙い撃つのは至難の技。闇雲に撃っても弾を無駄にするだけだ。

ボスの注意がパートナーに向いているときは安全。よく狙ってグレネードを撃て！



元帥の二人同時プレイ指南
ショットガンの弾数は足りているか？

ショットガンは比較的使用頻度の低い武器だが、エリア3では必需品。ボスまでに二人の弾数をMAXにしときたいところだな。最低限、エリア2の終了時にお互いの弾数は確認しとけよ！



エリア3開始時にショットガン50発あれば、まずは安心。

列車落下シーンでは、弾不足のプレイヤーに敵を撃たせる。

NEXT STAGE



ミサイル基地へとたどり着いた三人は、囚われているアリシアの兄を発見。ミサイルの破壊と彼の救出を同時に成すことができるか？

兄との邂逅



エージェントマッスルからのアドバイス：全体的に、ステージ2までは1P側のほうが難しいみたいッスね。友達や彼女と一緒にプレイするときには、うまい人が1Pを担当したほうが良さそうッスよ。あと、初心者にアドバイスするときには、①赤兵がどこに出るか②次の場面では隠れていたほうがいいかどうか③武器は何を使うか、の三つを説明してあげましょ～。

全国のゲームセンターで行列のタイトルといえば『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』。オンライン対戦による実際に卓を囲んだような臨場感と緊張感、CPUの手強さは麻雀ゲームの最高峰！ コナミとのコラボレーションでシリーズに生命を吹き込んだ、日本プロ麻雀連盟の森山茂和 九段に麻雀格闘倶楽部の真の魅力を聞きだした!! 麻雀界の本物が、麻雀ゲームの本物を熱く語ってくれたぞ。
（文中の※印は、欄外に用語解説しています）

人間くさいCPUルーチン、プロ雀士参戦、全国の麻雀ファンに本物を捧げます……

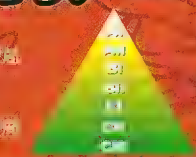


麻雀格闘倶楽部2
MAH-JONG FIGHT CLUB2
日本プロ麻雀連盟Ver.

麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中（2003年3月下旬発売）
■使用基板：ー

Text：K

ゲームモードおさらい



①一人打ち＝CPU三人と対局（東風戦※1）
②店内対戦＝店内プレイヤーとの対人対局（東風戦）
③全国対戦＝全国のプレイヤーと通信対局（東風戦）
①～③で点棒（ファイトゲージ）が規定値以上になると昇級（十級～初段）
・段位獲得者は、対局でファイトオーラを賭けて対戦。一定数以上集めると昇段（初段～八段）
④日本プロ麻雀連盟公認 全国東風リーグ戦
⑤日本プロ麻雀連盟公認 全国半荘（※2）リーグ戦
・初段位を獲得すれば参加可。自動的にリーグに所属（A1～C3）
・リーグ入替日までの期間に規定対局数の最大合計ポイントで順位、順位から昇格・降格・残留
・プロ雀士の飛び入りオンライン参戦あり
⑥日本プロ麻雀連盟公認 段位認定
④⑤においてある条件を満たすと挑戦可
連盟認定の初段（MFC段位とは別）以上を獲得すれば……

プロ雀士 熱烈的インタビュー

プロの打ちすじを再現 ビデオゲームを超越!?

—日本プロ麻雀連盟とはどのような団体なのですか？

森山 麻雀のプロの職能団体です。タイトル戦の主催、テレビ出演、雑誌の執筆などの活動をしています。現在の会員は約300名ですが、最近は志望者が増えてますね。就職が決まっていても、プロになれたなら就職しないという学生までいますよ。

—会員になると給料が出るんですか？

森山 出ませんよ（笑）。別の仕事と両立させています。プロ雀士だけで生活しているのは30人ぐらいです。ほかには、麻雀教室を主催したり、雀荘勤務など、麻雀に関連した仕事に就いている会員が多いですね。中には医者や税理士もいますよ。

—ビデオゲームの監修も事業の一環なのでしょうか？

森山 そうです。これまでに家庭用ゲームをいくつか監修していますが、業務用は初めてです。表には出ていませんが、一作目にも協力しています。『麻雀格闘倶楽部』は、通信対戦システムが新しいですし、操作性もすばらしいものです。プレイヤーの打ち方で玄武や白虎という称号を与えるのも面白いアイデアです。麻雀ゲームのナンバーワンといっていいでしょう。加えて、我々プロが監修していますから、十級や九級のCPUキャラでも手応えがあるはずです。高い完成度ですから、"連盟公認"と位置付けました。

—CPUの打ち方ですが、どのような特徴があるのでしょう？

森山 "人間臭い"打ち方をするように心がけました。これまでのCPUは、上がりを重視した機械的な打ち方でした。例えば、三元牌をポンして、一または四萬のテンパイですが、残りの牌がすべて筒子（ピンズ）や索子（ソウズ）だったとしましょう。人間だったら混一色（ホンイツ）を狙いたくなる手ですが、今までのCPUは上がり優先でした。また、オーラス（※3）で最下位のCPUが1000点で上がったりしていました。そんな思考ルーチンではなく、「この場合、人間ならどうするだろう？」という調整をしています。

—人間のような打ち方を作るのは、難しい作業だと思いますが、どのようなご苦労がありましたか？

森山 我々は口を出すだけですから、そんなに苦労はしていませんね。本当に大変なのは開発の方々でしょう（一同笑）。開発の方々とは頻繁に連絡を取って、牌譜（※4）を見て、こんな打ち方はダメだと修正を加え、実際にプレイしてさらに修正したり……といったことを繰り返して、少しずつ人間臭くなってきたのです。その長い過程が苦労といえば、苦労でしたね。

—2では、プロ雀士のCPUキャラも登場していますが、どういった特徴を再現されているのでしょう？

森山 ひと鳴き（※5）せずにドラを大事にして手役作りを心がける手役重視型、積極的に鳴いて早め



森山茂和 九段



日本プロ麻雀連盟の副会長。『麻雀格闘倶楽部』シリーズのCPUキャラの監修業務を担う。『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』では、プロ雀士CPUキャラのプロデュースも担当した。
麻雀歴：33年　出身地：山口県
血液型：O型　獲得タイトル：最強位、王位等
好きな手役：清一色

日本プロ麻雀連盟
【設立】1981年3月6日
【目的】健全な麻雀遊戯の普及と発展に貢献、文化としての発展向上、国際親善に寄与すること。
【事業内容】公式競技の開催、段位審査、執筆活動など麻雀普及活動に付帯する一切の事業。

MFC2事典
（※1）東風戦：自分に一回だけ親の順番が回ってくる、東一局から四局までの対局のこと。（※2）半荘：自分に二回親の順番が回ってくる、東一局から南四局までの対局のこと。（※3）オーラス：対局の最終局。東風戦は東四局、半荘なら南四局。（※4）牌譜：対局の記録。（※5）ひと鳴き：……

麻雀格闘倶楽部2の有名プロ雀士たち



灘麻太郎 九段

●日本プロ麻雀連盟会長。獲得タイトル多数。速攻を信条で「かみそり灘」の異名を持つ実力派プロ。
麻雀歴：45年　出身地：北海道
血液型：O型　獲得タイトル：王位十段位　等
好きな手役：純チャン、三色同順



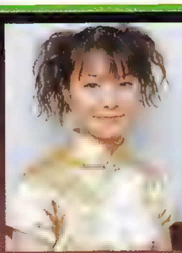
小島武夫 九段

●日本プロ麻雀連盟初代会長。プロ雀士の代表的存在。TV麻雀で有名になった元祖麻雀タレント手役重視型。
麻雀歴：48年　出身地：福岡県
血液型：O型　獲得タイトル：最高位　等
好きな手役：三色同順



二階堂瑠美 二段

●プロ麻雀界のスーパーアイドル二階堂姉妹の姉。妹に続いてプロ雀士となった、実力も折り紙付き。
麻雀歴：4年　出身地：神奈川県
血液型：A型
好きな手役：清老頭



二階堂亜樹 二段

●プロ麻雀界のスーパーアイドル二階堂姉妹の妹。雀荘に生まれ、幼いころから麻雀で遊んでいたという、サラブレッド雀士。
麻雀歴：6年　出身地：神奈川県
血液型：O型
好きな手役：3・4・5の三色同順

のテンパイを作るスピード重視型、放銃（※6）を避ける防衛型といった、分かりやすい傾向が各人あります。それらの特徴のバランスを変えることで、各プロの個性に合わせて再現しています。小島武夫や僕だったらあまり鳴かずに役を作っていく手役重視型、連盟の会長・灘麻太郎は早めに上がろうとする速攻型です。二階堂姉妹は、瑠美が手役型、亜樹が速攻型ですね。ただ、赤五筒などドラが多いルールなので、手役重視の特徴は控えめにしました。萬子（ワンズ）のホンイツを狙って、赤五索や赤五筒を捨てたら、かえって得点が低くなる可能性がありますからね。個性を重視するあまり、勝てないプロ雀士を登場させるわけにはいきませんからね。

プロ雀士が教える麻雀必勝法とは？

——では、プロ雀士キャラに勝つコツというのはあるのでしょうか？

森山　このゲームで勝つということは、麻雀に強くなること以外無いですね。実際の麻雀となんら変わらないですから。麻雀に強くなる要素は多すぎて説明しきれませんが、ひとつだけ必勝法をお教えしましょう。だれかがリーチを掛けた瞬間に「下りるかどうかを決める」ことです。自分もリャンシャンテン（※7）だけど、カンチャン（※8）やペンチャン（※9）待ちだという場合は下りるのが賢明でしょう。そして、下りると決めたときは「中途半端な打ち方をしない」ことです。五萬が通ってるから二萬は大丈夫だろうと安易にスジ（※10）を捨てたり、場に一枚も出てないのに二枚持っている字牌を捨てる、ということをアマチュアの方はしがちです。それから、すでに下りているのに、途中でいい牌をツモってしまって、もう一度テンパイに持っていこうとして振り込むことも多いですね。下りるときは徹底しなければダメです。プロでも振り込むことはありますが、そういうときは高い役ができていて、振り込み覚悟で勝負に行ってるんです。手がいいときは勝負しなければいけません。いい手なのに下りる、悪い手なのに勝負する中途半端が最悪なんです。



対局中に突如画面の右上に表示される、「ただ今プロ参戦中」！　次の対局でキミが卓を囲む可能性もあるぞ！



センターサーバーのモニタには、参戦中のプロの顔写真と共にプロフィールなども表示されていく。

——当たり前のようですけど、改めて指摘されると中途半端をやっている気がします…。このゲームのCPUは徹底しているんですか？

森山　もちろんです。これまでのCPUは、リーチを掛けた人がいるのに、危険牌をいきなり捨てたり、流局の一手前で危険牌を捨てたりすることがありました。よほどいい手ができて勝負してるんだろうなと警戒していると、流局したらノーテンだったりするんですよね。こういうのは、上がることだけを考えたCPUの典型ですよね。

通信対戦にプロ参戦 本物の麻雀を体験せよ

——プロ雀士がオンラインで東風・半荘リーグに参戦という企画も始まりましたが、抱負のほどは？

森山　4月1日から平日は毎日、二人以上のプロが参戦しています。抱負ですが、参戦初期の成績は大目にみてくださいという感じでしょうか（笑）。タッチパネル操作に慣れるまでの時間をください。実際にリーチボタンを押しただけで捨て牌を忘れて、リーチが掛からなかったというプロもいました。操作ミスがなくなる頃には、プロも強く成長していますよ。覚悟しておいてください！　必ずトップを狙いますから。

——手加減は一切無しということですか？

森山　もちろんですよ。我々もプロですので、麻雀する以上は本気で行きます。我々が負けたら、プレイヤーにオーブを差し上げなければなりませんからね。プロ連盟の段位を目指すには、本気のプロ雀士に勝てる実力が必要です。オンラインでプロと対局する際の必勝法ですが、プロが操作に慣れていない参戦初期に参加するのが唯一の方法かもしれませんよ。

——参戦されたご感想は？

森山　やっぱり、おもしろいですね。プロの我々でもそう思いますので、麻雀ができる人にとっては、魅力的なゲームだと思います。また、連盟認定の三段までこのゲームで段位が取れるようになっていますから、頑張ってください。二段と三段の免状はいいものですよー（笑）。びっくりするほど格調の高い和紙の免状です。値打ちも名誉もある段位ですから、皆さん、ぜひ挑戦してください。

全国大会開催決定!!
スカパー番組「麻雀DX」と新たなコラボレで実現！

全国100万人の麻雀格闘倶楽部ファンに朗報！　スカイパーフェクトTV ch279の「MONDO21 麻雀デラックス」が主催する「麻雀DX杯」の一般予選が『麻雀格闘倶楽部2』で実施されるぞ!!

予選を勝ち抜いた16名の猛者には、連盟公認位三段が授与されるほか、なんとおなじみのプロの面々とチームを組んで対局できるのだ。当然、その道は長く険しい　・店舗予選は5月17日スタート。携帯電話から早速エントリーしよう。エントリー方法、大会詳細は37ページに掲載!!

MFC2 事典　（※6）放銃：振り込むこと。（※7）リャンシャンテン：あと二牌でテンパイになる状態。（※8）カンチャン：例えば、一萬と三萬を持っていて二萬を待つような真ん中が抜けている状態。（※9）ペンチャン：一萬と二萬を持っていて、三萬だけを待つ状態。ちなみに二萬三萬を持って、一萬と四萬を待つことをリャンメンという。（※10）スジ：リャンメン待ちの二牌のこと。五萬に対しては二萬と八萬がスジとなる。



ネットワーク対戦Ver.

自慢のアイテムを披露しよう！

全国ネット対戦バージョンになったことで、自己アピールがより重要になってきた『MJ』。今回は自己アピールの象徴とも言えるアイテムの入手方法や、「MJ.NET」でのミニゲームなどを一挙紹介。ゲームセンターの『MJ』と、携帯端末を使った『MJ.NET』で賞金（ゴールド）を効率よく稼いでアイテムを集めよう！

セガ四人打ち麻雀
SEGA THE 4 PLAYERS MAH-JONG MJ

セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：通信対戦麻雀
■操作方法：牌型ボタン
■稼働日　：稼動中
■使用基板：NAOMI

Text：ももやん



『MJ』の大きな特徴といえば、カード登録による自己アピールができることだ。「MJ.NET」に登録することで、名前の変更やマイキャラクターのカスタマイズなども行なえる。なかでも、お気に入りのキャラクターを飾り付けるアイテムの入手方法は気になるところだろう。

基本的なアイテム入手の方法は、「MJ.NET」トップページにある「MJショップ」で購入となる。『MJ』での勝利や「MJ.NET」のミニゲーム、各種イベントなどで賞金（ゴールド）と呼ばれる仮想マネーを稼ぎ、購入していくのだ。稼ぐ手段はいろいろあるので試してほしい。

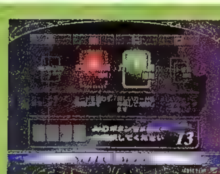
また、直接アイテムを手に入れる方法も存在する。プレイヤーの強さを証明する「段位」が上がることで入手できるアイテムや、各種イベント入賞で手に入るアイテム、「MJポケット」をやり込むことで入手できるアイテムなどもあり、中にはレアなアイテムも存在するぞ。

キャラクターを飾り付けて自己アピール

アイテム	装備中のキャラ	条件
茶色の刈り上げ	ストリート系	トップアイテム
オレンジブルゾン	ストリート系	ショップ
サングラス	ストリート系	トップアイテム
後ろ束ね黒髪	ホスト系	トップアイテム
ネイビーブルージャケット	ホスト系	トップアイテム
白いカウボーイハット	ナイスグレー	トップアイテム
ダークブラウンスーツ	ナイスグレー	トップアイテム
襟足ロング	どっしり系	レアトップアイテム
モスグリーンマオカラー	どっしり系	ショップ
おだんごヘアー	カジュアル系	レアトップアイテム
パープルブラウス	カジュアル系	ショップ
正統派セミロング	OL系	トップアイテム
エメラルドグリーンスーツ	OL系	ショップ

上の表は編集部が選んだオススメアイテムの一覧表だ。キャラごとに身に付けているアイテムの入手条件を掲載したので、ぜひ取ってもらいたい。全国の店舗内でライブ中継されたときに必ず目立つに違いない!!

※トップアイテム……宝箱で手に入るアイテム
レアトップアイテム……宝箱で手に入るレアアイテム
ショップ……「MJ.NET」のショップで購入できるアイテム（未発売も含む）


カードを作成することが第一歩。名前の設定や、アイテムの装備、段位昇格には必須だ。でもカードは忘れずに持って帰ろう！


綺麗な青一色のブルゾンです。一見きつそうに見えるものの着てみると以外としっくりくるかもしれません。

■装備可能キャラクター
男性：ストリート系
女性：カジュアル系

携帯端末から「MJ.NET」につなぎ、カード登録すればキャラごとにアイテムの装着が可能になる。マイキャラを飾り付けよう！



右下に表示された宝箱は、1位になると手に入る。中身は賞金になるかアイテムになるか開けてみるまで分からない！

「MJ.NET」でアイテム集め！

賞金の獲得方法！

「MJ」

- 画面右下にコインが出ているときに一位になる。
- 画面右下の宝箱でコインが入っている宝箱を獲得する。
- 各種イベントで入賞する。

「MJ.NET」

- サイコロ街で対戦し勝利すると獲得する。
- MJポケットで高得点を出し、スコアを送信する。



段位昇格システム

「MJ」において、自分の実力を証明する手段の一つとして「段位」が存在している。カードを使用して「MJ」をプレイし、勝つことで経験値が溜まっていく。経験値がある一定量を超えると、高い段位に昇格していくわけだ。

段位は10級からスタートし、勝利することで経験値が溜まっていく。しかし負けると経験値が減り、降格もあり得るのだ。また、ライセンスイベントという、段位に関わるイベントもあるので全神経を研ぎ澄まして段位戦に臨もう！


ある程度経験値が貯まると、段位昇格条件が画面に表示されるぞ　勝てば昇格だ！

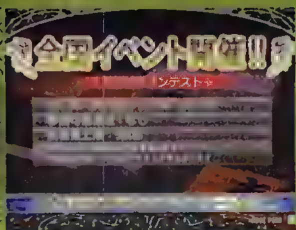

経験値が貯まったことで、見事に昇格！このまま一気に強者を目指せ!!

段位	昇格方法	手に入るアイテム
10級〜1級	経験値	あり
初段〜10段	経験値	あり
強者	ライセンスイベントなど	？
賢者	ライセンスイベントなど	？

※編集部調べ

各種コンテストに参加！

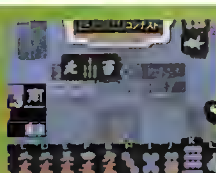
「MJ」では、定期的にさまざまなイベントが行なわれている。ドラコンテストや役満コンテストと呼ばれるもので、期間内にどれだけドラを集めたり、役満で上がれたかを競うものなのだ。入賞できれば、賞金やアイテムなどを手に入れることができるぞ。イベント期間中は、それらの役を狙ってみるのも面白いだろう。カードさえ持っていれば参加できるイベントもあるぞ。

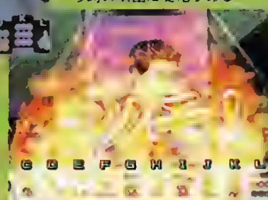


イベント[illegible]いるぞ「MJ.NET」で確認できるのでチェックしておこう。

先ほど触れたように宝箱やショップで手に入る。アイテムは全キャラクター共通アイテムから、特定のキャラクター専用アイテムまで数多く存在している。キャラクターは、いつでも変更可能なので、専用アイテムが出ても使えない、ということはないので安心だ。

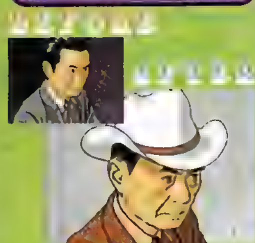
手に入るアイテムは帽子や洋服だけでなく、キャラクターの背景や麻雀牌の色などを変えるアイテムまで存在する。ほかにもアガリ時のエフェクトを変更できたり、捨て牌の並べ方なども変更できるのだ。


雀卓を変更すると、麻雀牌がものすごい色に！


エフェクトを変更すると、アガリ時の演出に変化がある！

オススメ！アイテム

ナイスグレー


渋い！　おしゃれなナイスグレーに変身しています。

ホスト系


ヘアスタイルを変えただけでもイメチェンに成功！

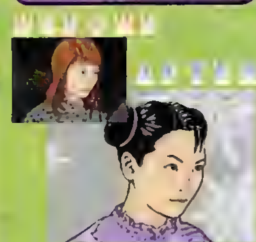
ストリート系


ストリート系から大人のイメージへ変身。クールすぎます！

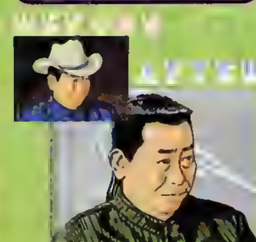
OL系


正統派セミロングを装備すると知性を感じさせます。

カジュアル系


かわいい中華風に変身です。負けても許すかも？

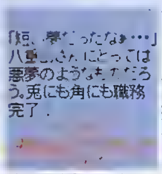
どっしり系


どこから見ても、10段以上の風格が漂うどっしり系!!

「MJ.NET」のミニゲーム

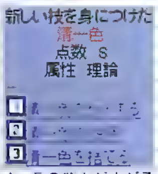
サイコロ街

「MJ.NET」のサイコロ街でも、賞金を手に入れる手段がある。賞金を稼ぐには、対局モードで勝たなければならないので、能力値アップから始めよう！


問題に答えていくことで、能力値がアップする。

麻雀大会

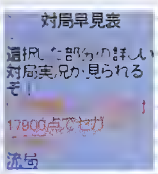
育てたキャラクターを、全国規模の麻雀大会に参加させてみよう。育て方によってさまざまな得意技を覚えているので試してみるのだ。



キャラの能力が上がると、得意技も増えていく。

対局モード

サイコロ街の住人と、プレイヤーの対局も可能だ。キャラクターの能力値で勝敗が決まる！　チームメイトとも遊んでみよう！



気楽にいろいろな人と対戦してみるといい。

MJポケット

MJポケットとは、携帯電話のアプリを利用した麻雀ゲーム。このミニゲームの対戦結果を送信し、結果によって賞金がもらえる。



MJポケットの記録送信は、1日1回限定！

そうともさ！

やるともさ！



兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編

『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』の発売が今夏に決定！
発売に合わせて「兎」を盛り上げていこう！
ということで、みんなのイラストやはがきを紹介&募集しよう。
兎ファンのみんな！　イラストや文章投稿を心待ちにしているぞ！
ちなみにイラストコンテスト結果は発売時期に合わせて発表するぞ。
もうちょっと待っていてくれ!!

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編	
■メーカー	童／タイトー
■ジャンル	麻雀ゲーム
■操作方法	麻雀コンパネ
■発売日	2002夏
■使用基板	NAOMI GD-ROM

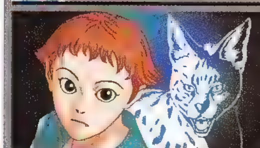
Text：福田サクテル

※注：ゲームロゴ・画面写真などはすべて開発中のものです。実際の製品版とは異なる場合があります。

キャラクター&特殊能力紹介

恒例のキャラ紹介はZOOのいじられキャラ「サル」と、その思い人である「ネコ」。そして「園長」「仙道」の保護者コンビを紹介だ。残念ながら保護者コンビは使用できないが、対局相手としてその能力を遺憾なく発揮してくれるぞ！

ネコ（山根こずえ）

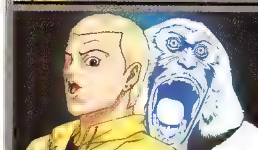


駆け抜ける感性

ネコが有する「超速攻能力」とは鳴けば鳴くほどツ[illegible]。大物手にはなりにくいが、上がりやすい能力なので連荘を狙おう。

[illegible]

サル（佐々木将久）



[illegible]美学

[illegible]やすい役だろう。

[illegible]ZOOの[illegible]格、出来の[illegible]（笑）。

仙道真澄



[illegible]暴虐

園長と並ぶほどの強い運気「先攻爆運能力」を武器にガンガン攻めてくるぞ。[illegible]

[illegible]山城麻雀では[illegible]人。あと顔がデカイ。

園長（風間[illegible]）



[illegible]豪運

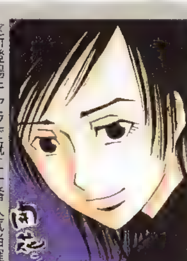
[illegible]折られないようにしよう。

[illegible]仙道すら認めている。[illegible]

兎好き集まれ！ 野性の王国

『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』の発売に合わせてイラストコンテストを開きたい一心で、誠に勝手ながら締め切りを延長しました。それまではみんなの投稿イラストや質問などのお便りで本作を盛り上げていくぞ。

記念すべき第一回は新キャラ香那ちゃんのイラストで幕開けだ！　みんなも続け!!



（岐阜県）PN.鷲茶吉さん

☆新登場キャラで既に一番人気当確の香那ちゃん。みんなも早く使いたいよね！

締め切り延長！ 兎イラストコンテスト

- ●「伊藤誠」賞 —— 1名
- ●「[illegible]」賞 —— 3名
- ●「アルカディア」賞 —— 1名

2003年6月18日（水）必着

※イラストコンテストの締め切りは発売日によって変わる可能性があります。その際はあらためて告知をいたしますのでご了承ください。

兎の耳寄り情報　イラストコンテストへの応募は【〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　アルカディア編集部　兎イラストコンテスト係】までお願いします。また投稿のお約束に関しては199ページの『投稿規定』をご覧ください。

引用：兎 うさぎ[ー野性の闘牌ー]（竹書房刊）

隠しキャラ・コマンド紹介！
新規参入大歓迎!!

新豪血寺一族 闘婚 Matrimelee™

インプレッション

ゲームシステムは一見、「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ（以下、レイジ）」風。でもでも、プレイを重ねていくにつれ、ジャンプシステム周りの進化や、黒子システム、挑発（手合わせ動作のことね）の重要性が分かってくるハズ。今度の「豪血寺」も、濃いだけじゃないぜ！

さてさて、今月の「新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～（以下、闘婚）」は、ついに解禁となった「レイジ」キャラたちの紹介と、全キャラの基本となる連続技集。そして、対戦における基礎中の基礎を掲載する。やっと攻略スタートですよっ。

Text：ハメコ。

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee（マチュリメレー）～
- ■メーカー：ノイズファクトリー/プレイモア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー+4ボタン
- ■発売日：稼働中（2003年3月18日発売）
- ■使用基板：MVS

解禁！「レイジ」キャラ

隠し要素紹介

～隠しキャラ使用コマンド～
キャラクターセレクト画面で、↑×4、↓×3、←×2、→×1と入力する。

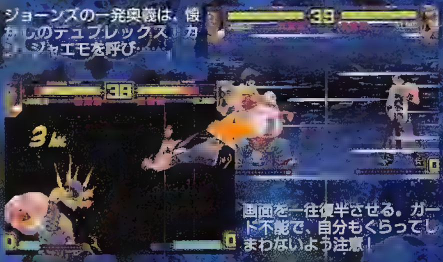
「レイジ」キャラ基本指南

●ジミー：通常技は、遠距離立ちDでのけん制が主体。◆+Aにはガードポイントがあり、ヒット時に相手を浮かせる。必殺技は中段のキャノン・キックがスキも小さく強力。ダメージ源は、ストレス・シュートおよび一発奥義。遠距離立ちDなどのからヒット確認でつなげていこう。

●リン：通常技では、遠距離立ちBや遠距離立ちD、しゃがみDがリーチ面で優秀。これにスキの小さい飛び道具、黄龍翔漸波を絡めて立ち回ろう。また、立ちごっつい攻撃は見た目以上にリーチが長く強力。相手が跳んだら、空中ガードできないストレス・シュートで落とそう。

●エリアス：通常技は、発生とリーチに優れ、さらに足元スカしまである立ちごっつい攻撃が強力。ガードされた場合◆+B→マグナスなどでフォローしておこう。ストレス・シュートおよび一発奥義は、ヘル・オアヘヴンの強化版。連続技のお供だ。

●ミスター・ジョーンズ：通常技は対空用のしゃがみCと多段の斜めジャンプDが強力。スキが小さいしゃがみBは近距離での要だ。連続技はファンキー・インパクトに頼ろう。受身不能なため、赤ゲージが残る心配が無い。カンを呼び出す一発奥義はガード不能だ。



ジョーンズの一発奥義は、懐かしのデュプレックス・カン、ジャエモを呼び…画面を一往復半させる。ガード不能で、自分もくらってしまわないよう注意！



相変わらずの体力回復っぷりを見せるエリアス。試合時間が短いだけに超強力だ。

ミスター・ジョーンズ コマンド表

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

エリアス コマンド表

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

リン コマンド表

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

ジミー コマンド表

技名	コマンド
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Tips 「レイジ」って何!?：「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」は、昨年プレイモアより発売された、タッグ形式の2D対戦格闘。タッグを活かしたルールや、多彩な連続技絡みのシステムなど、チャレンジ精神あふれる作風がコアなファンに支持された作品だ。上記の隠し4キャラは、その作品からのゲストキャラ。本作も「レイジ」を知った上で遊べば、もっと楽しめるかも!?

キャラ別 連続技リスト

キャラ	連続技内容
[illegible]	[illegible]
	[illegible]ストレスシュート
[illegible]	[illegible]
	[illegible]ストレスシュート
[illegible]	しゃがみB→C→[illegible]
	ジャンプ[illegible]→C→[illegible]→追加入力
[illegible]	[illegible]
	[小ジャンプD→空中➡＋A]×3→ダッシュパンチ→[illegible]
[illegible]	しゃがみB×3→➡＋B→烈光拳orストレスシュート
	呪縛符→ジャンプD→立ちC→D→➡＋B→ストレスシュート or 強閃光烈脚
[illegible]	[illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible]→C→D[illegible]
	[illegible]
[illegible]	[illegible]
	しゃがみごっつい攻撃→ストレスシュート
[illegible]	しゃがみB→C→D→[illegible]C(4段)→[illegible]
	流星乱舞弾→ダッシュパンチ
[illegible]	立ちC(2段)→➡＋A→アローショット or タックルブロウ or ストレスシュート or 一発奥義
	[illegible]
アニー	しゃがみB→➡＋A→弱レインボーライズ
	立ちC(1段)→➡＋B(1段)→強レインボーライズ or 一発奥義
[illegible]	立ちA×3→C→強ドリーム・マインド・ブーメラン
	➡＋A→ストレスシュート
キース	しゃがみB×3→弱ナックルボマー
	立ちC(2段)→C→➡＋D→ストレスシュート→追加入力
[illegible]	近立ちC→➡＋B(2段)→流炎昇 or 靄孔脚
	近立ちB→D→ストレスシュート→追加入力
[illegible]	しゃがみA×1～3→C→龍炎波 or 青炎裂傷斬
	近立ちB→D→D→➡＋B→一発奥義→(ダッシュで押す)[illegible]
[illegible]	しゃがみB→近立ちC(1段)→弱[illegible]
	しゃがみB×2→しゃがみC→ストレスシュート or 一発奥義
[illegible]	しゃがみB×2→龍炎砲(→追加入力) or ストレスシュート
	しゃがみB→立ちC→➡⬊⬇⬋⬅＋A or C
[illegible]	[illegible]
	ストレス[illegible]
[illegible]	[illegible]
	[illegible]ナックル or ストレスシュート

[illegible]と覚えて戦力アップ!!

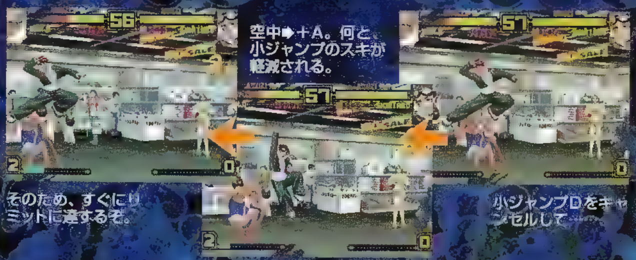
キャラ別 連続技紹介

割と遅くなってしまったが、ここでキャラごとの基本となる連続技を紹介していこう。チャンスを逃すと、時間が足りなくなるぞ(笑)。

連続技については表を見てもらうとして、ここでは連続技周りのシステムを解説する。

まず、本作では空中の相手に攻撃を決めた後も、一定時間はやられ判定が消えることが無い。そのため、空中の相手を落としつつ、レバー入れ技につないで……という連続技も普通に決まるぞ。特に、ストレス爆発がヒットした後は相手のやられ判定が着地寸前まで残っているので、追い打ちを狙うチャンスだ。

また、凶悪連続技防止のため、10ヒット以上させるとダウンしてしまう、というものがある。例外的に、相手をロックする技は影響を受けずしっかり全段ヒットする。ヒット数の多い連続技を作るときは、覚えておこう。



空中➡＋A。何と、小ジャンプのスキが軽減される。

そのため、すぐにリミットに達するぞ。

小ジャンプDをキャンセルして……



遠距離Aへとつないでから、基本連続技を決める。

これで20ヒットオーバー！ 強力だ。

ダッシュパンチから目押しで近距離Aにつなぐ。

これから始めても遅くない！

対戦基礎知識

ここでは、闘猪で対戦するに当たって、基礎となる重要な要素を紹介していこう。しっかりと覚えて、みんなで対戦に励んでくだされ～。

挑発が絶対重要！

スタートボタンで出せる挑発は、手合わせを始動されなかった場合、ストレスゲージを3分の1近くためることができる。ガードキャンセル攻撃待ちが有効な本作、これを利用しない手は無い！

狙いどころは、ガードキャンセル攻撃ヒット後や、相手をダウンさせた際、ゲージがたまり、起き上がりと同時にストレス爆発することが分かっている場合など。積極的に挑発し、ストレスゲージを貪欲にためることが重要だ。



相手がストレス爆発する状況を確認したら、すぐさま挑発をすること。

リスク無くストレスゲージをためることができる。重要度最高レベルだぞっ。

空中戦が面白い！

本作には小、中、ノーマル、大と、4種類ものジャンプが存在する。どのジャンプでも空中ガードは可能で、空中ガード硬直が短い。そのため、対空技に乏しいキャラは空中ガードでやり過ごす、という戦法も取れる。また、2段ジャンプが可能で、開始モーションには無敵が存在する上、小ジャンプから大ジャンプというよう、異なるジャンプをつなぐこともできる。空中通常技を、ジャンプでキャンセルすることもできるぞ。



ジャンプ攻撃を当てた後、少し待ってからジャンプを入力することにより……

2段ジャンプでキャンセルすることが可能。使いこなせば幅広い攻めが展開できるぞ。

Tips **連続技リスト補足**：表内の用語・略語は以下の通り。「近」：近距離技。「遠」：遠距離技。「(○段)」：そのヒット数後に、その後にある技へつなげる。「近立ちA→C」のように、立ちしゃがみが表記されていない場合：基本的にコンビネーション。この例の場合なら、立ち状態のままA、素早くCと入力。技名の前に強弱がある場合、そちらを使用することを表す。

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～

目撃証言続出！伝説のアフロヘアがアーケードに帰ってきた！

歓迎　レイジ御一行様

ミスター・ジョーンズ



やっぱり居た、「グルーヴマスター」ミスター・ジョーンズ。見た目通りの（？）スピード型ファイターである。P67の使用コマンドにて出現させれば、君も今日からグルーヴマスター！

- ●年齢：34歳
- ●身長：192cm
- ●誕生日：2月
- ●好きなこと：髪の毛
- ●格闘タイプ：JEET KUD 道
- ●好きな食べ物：オリエンタル ヌードル（麺）
- ●好きなスポーツ：マーシャル アート
- ●嫌いな物：ぶかぶかした服
- ●性別：男
- ●体重：75kg
- ●血液型：AB
- ●大切なもの：指輪

歌っちゃってジグザグ



おんどれらガンガンにブッコンじゃってる？　オーライ、俺様が文太郎だ。『闘婚』のBGMとして流れる歌「百貫」を歌っちゃって磁愚控俱！　太っちょソングらしい。

百貫

メガトン木村 と DEBU・METALZ

おーい！　DEBUの何が悪い
DEBU！ DEBU！ DEBU！ 百貫！
DEBU！ DEBU！ DEBU！ 百貫！
DEBU！ DEBU！ DEBU！ 百貫！
DEBU！ DEBU！ DEBU！ 百貫！
暑くもないのに汗をかき
飯を飲むように食い荒らす
周囲の温度を上げまくる
そんな不思議なおーれーはー！
DEBU！ DEBU！ DEBU！ 百貫！
DEBU！ DEBU！ DEBU！
そんなにDEBUが羨ましいなら
お前のそのやせ細った体に
俺のこの脂ぎったぜい肉を
わけてやろうか
DEBU！ DEBU！ 百貫！
DEBU！ DEBU！ DEBU！
百貫デブって誰のことなんだぁ～

賛成多数は口封じ 闘婚伝説

「闘婚」関連の投稿作品を掲載するファンページが、今月も待ってましたと強制発動。残念ながらカラーイラストの募集は既に締め切っているため、A-Froの方に投稿してほしい。



（長野県　ビビさん）
☆古本屋で豪血寺ムックを探すか、ダ…シリーズ旧作をやってみるといいですよ。



（山形県　黒田星みりさん）
☆通年でクララ強化型誌面のアルカディア…はクララの数が無くて少し残念かな。



CR陳念発売決定!?

（埼玉県　OX君）
☆パチンコ業界に豪血寺が殴り込み？　烈光拳リーチ、呪●符リーチなどの、陳念スーパーリーチアクションが多彩との噂。



（岩手県　きりふ風丸さん）
☆みのも●た様、お婆さんたちの長寿の秘けつを調査してください。いや、マジで。



（●●県　皐月トミィさん）
☆スケールの大きいアニキだからって…のサカ、もは…ファンタジーだね文ちゃん！



（東京都　ゲコゲさとる君）
☆うーん、ポッ●ンとのコラボレーション…てございますか（笑）？



（埼玉県　でばいそ君）
☆宛先を闘姫伝承係と書こうとしたキ…に、烈光拳ならぬ裂爪拳をくらわしたい。



（千葉県　斉藤仙侍さん）
☆徐々に慣らしていけば、いつか続編が？年一回のペースで新作が発売されないかな。



（広島県　こでまりうた香さん）
☆思わず顔がほころぶ可愛さのシンちゃん。グリーンなカラーが素晴らしい感じ。

Tips 「歌っちゃってジグザグ」コーナーでも紹介されている通り、「闘婚」の魅力は豊富な歌モノ。その楽曲が詰まりまくったオリジナルサントラが、今春に発売予定だ。開発元のノイズファクトリーのHPでも、そのうちサントラの情報がリリースされることだろう。ノイズファクトリーのURLはこちら→　http://www.noise.co.jp/

クレイジーに走り続けろ！

CRAZY TAXI™ HIGH ROLLER



今回は、前に紹介しきれなかった細かいテクニック紹介に加え、中、上級ステージのMAPを紹介。難しいがやりがいはあるぞ。

クレイジータクシー ハイローラー
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋1ボタン
■発売日：2003年3月21日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

GLITTER OASIS & SMALL APLLE 団体客リスト

中～上級ステージに登場する団体客は以下の通り。街に則した客が居るぞ。

●GLITTER OASIS
バスケ選手、タキシード、ゴルファー、牧師、オーケストラ、ベルボーイ、野球選手、ボクサー、アフロ、マスコット（ウサギ）、ピエロ、ロケットダンサー、カクテルガール、カウガール、バドラー

●SMALL APPLE
アメフト選手、ホッケー選手、空手家、ビジネスマン、プロレスラー、ロックンローラー、バスケ選手、レゲエバンド、ジャズバンド、マスコット（鳥）、大道芸人、バトントワラー、チャイナドレス、エアロビクスダンサー、TVレポーター

お気に入りを探せ！ 中、上級ステージに登場する個性的なお客たち！

タクシーライフを大きく左右するであろう搭乗客。自分のお気に入りを探して、一緒に地の果てまで突っ走れ！



CRAZY TAXI DIARY

本作は、上達していくごとにプレイ時間がかなり長くなっていく。客を乗せてお金を稼ぎつつ、走行時間を延ばし続けられるのだ。

うまい人になれば、一回のプレイで数十分は余裕で遊べてしまう。自分の上達をプレイ時間で知ることができる本作をやり込んで、君も楽しいタクシーライフを満喫してみないかい？

CRAZY BACK DRIFT

●走行中にギアをDに入れて、すぐにRへ戻しつつハンドルを切る

走行中にドリフトをしつつ、180度回転。そのままバックで走り出す荒技。客を降車させせつつ、進行方向と逆に走り出したい場合などに使えるが、操作はかなり難しめだ。



ドリフト中にハンドルを切り続ければ……、

そのままバックで走り出せる。練習しがいがあるテクニックだ。

DRIFT HOP

●CRAZY DRIFT中にCRAZY HOPボタンを押す

ドリフト中に向きを変えたまま、CRAZY HOPをするテクニック。着地時にCRAZY DASHですぐに走り出せるため、段差のある所を曲がる場合には重宝するぞ。



CRAZY DRIFT中にCRAZY HOPボタンを押せば……、

ドリフトしつつ強引にジャンプできる。活用できる場面は意外にあるぞ。

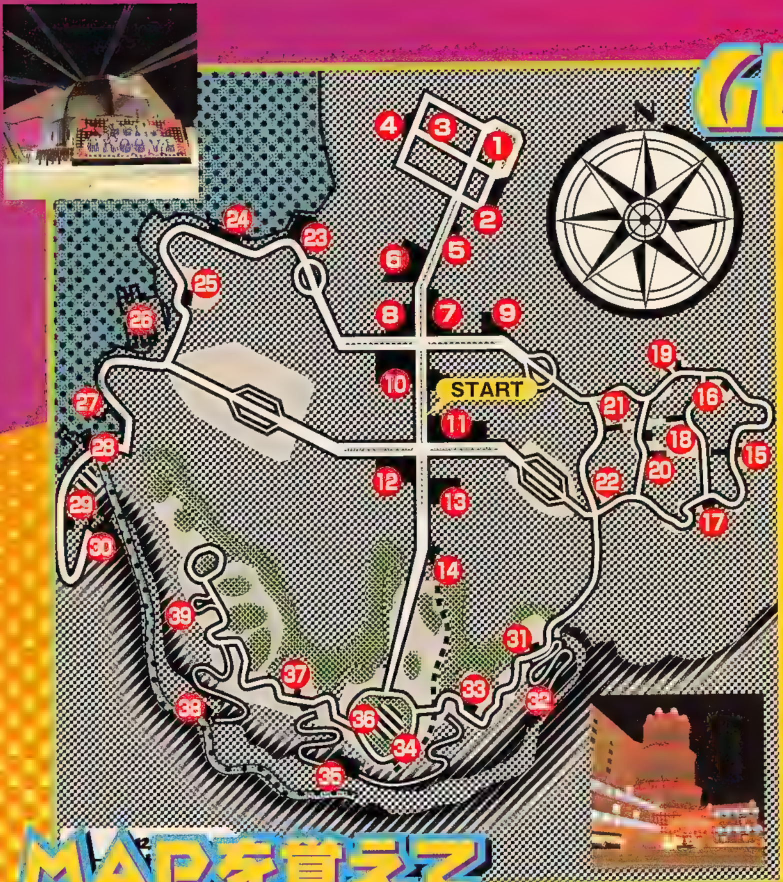
まだまだあるぞ！ クレタク テクニック集



テクニックを覚えるだけで上達につながる。数多くのテクニックを少しずつ覚えよう。

クレタク事典 これだけは覚えたいテクニック1：【CRAZY DASH】アクセルとブレーキを離した状態でギアをDに入れ、素速くアクセルを踏む。【CRAZY DRIFT】：走行中にギアをRに入れ、すぐにDへ入れ直してハンドルを切る。【LIMITER CUT】：走行中にアクセルとブレーキを離した状態でギアをRに入れ、CRAZY DASHの操作をする。

GLITTER OASIS



GLITTER OASIS 目的地一覧

①the bus terminal ②the motel ③the gift shop ④City' s Restaurant ⑤the church ⑥LOST LAGOON ⑦GALAXY ⑧VALHALLA ⑨SWEETS SWEETS ⑩NIAGARA ⑪RAPA NUI ⑫Let's Groove ⑬the outlet mall ⑭North Station ⑮Rock's Restaurant ⑯Rock's Picnic Area ⑰Rock' s Autocamp Site ⑱Elephant Rock ⑲Rock's View ⑳Rock's Visitor Center ㉑the north gate ㉒the south gate ㉓the tackle point ㉔Lake's Beach ㉕Lake's Camp Site ㉖Lake Marina ㉗the pleasure boat stop ㉘the dam ㉙Dam's Visitor Center ㉚the rafting point ㉛Canyon's Picnic Site ㉜the lodge ㉝Canyon' s Visitor Center ㉞South Station ㉟Canyon's Heliport ㊱the hospital ㊲Canyon's Restaurant ㊳Canyon' s Campground ㊴Canyon' s Overlook

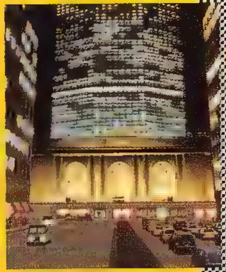
一度街中を抜けてしまうと、坂道が多い暗闇を走ることになるGLITTER OASIS。どこへショートカットできるかを覚え、人数の多い団体客を拾ってガンガン走っていこう。

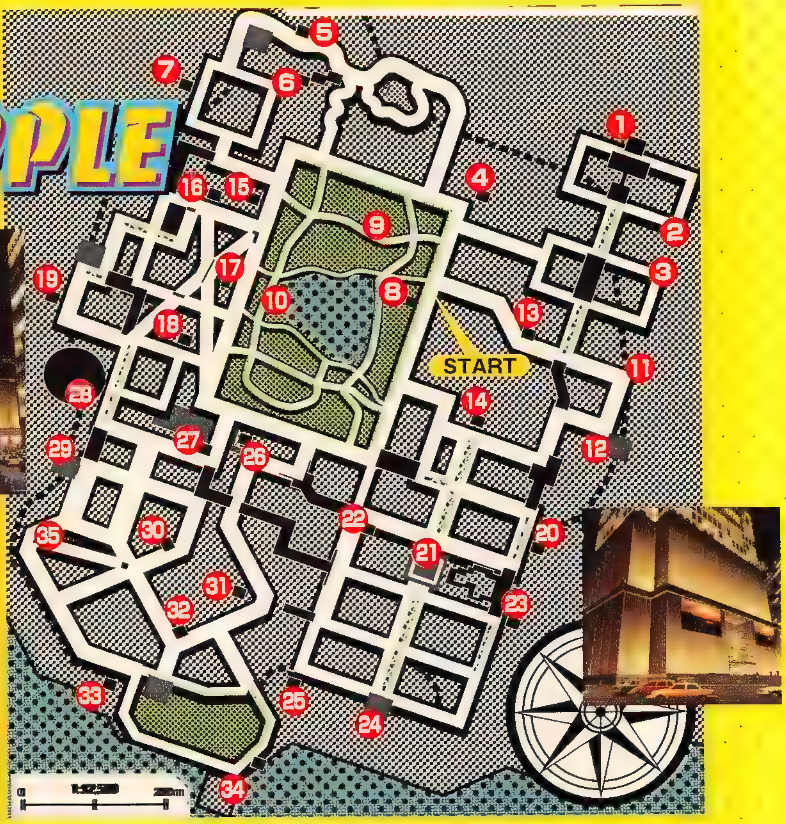
MAPを覚えてスムーズに走ろう！

SMALL APPLE

SMALL APPLE 目的地一覧

①the bookstore ②the flowershop ③the gourmetstore ④the KARATE dojo ⑤the jazz club ⑥Burger King ⑦the university ⑧the art museum ⑨the band shell ⑩the boathouse ⑪the disco club ⑫the nightclub ⑬the bowling alley ⑭the Church ⑮GAP ⑯Hard Rock Cafe ⑰HMV ⑱FAO Schwarz ⑲the Opera house ⑳the hotel ㉑central terminal ㉒the jeweler's shop ㉓the tempura restaurant ㉔the Chinese restaurant ㉕the department store ㉖the clock tower ㉗the music hall ㉘the studium ㉙the TV station ㉚Crazy times ㉛the theater ㉜the movie house ㉝the heliport ㉞Ferry Port ㉟The bus terminal





入り組んだMAPのSMALL APPLE。客は多いが、目的地にスムーズにたどり着けないとすぐに終わってしまう。効率のいいルートを自分なりに作成していこう。

これだけは覚えたいテクニック2：【急旋回】タクシーが停車している状態でCRAZY DRIFTを入力すると急旋回できる。【CRAZY STOP】CRAZY DASHの操作をしたら、すかさずギアをRに入れてブレーキを掛ける。【CRAZY BACK DASH】タクシーが停車している状態でアクセルとブレーキを離してギアをRに入れ、直後にアクセルを入れると後ろにダッシュができる。



優勝の栄冠は広島のプレイヤーに！

WCCF CUP WINNER'S CUP

全国大会決勝リポート

去る4月5日に行なわれた、『WCCF』全国大会決勝の模様を徹底リポート！　白熱のバトルが繰り広げられたぞ!!



エリア予選を突破した16名の選手たち。開会宣言はプロデューサーの土屋氏が行なった。



優勝にはクイーン・レオーネSS氏、準優勝にはFC・スリル氏が輝いた。おめでとう！

全国9地域（全137店舗）の予選を勝ち抜いてきたプレイヤー16名が、日本一の座をかけて戦う「WCCF CUP WINNER'S CUP」全国大会決勝。当日はギャラリーを含む大勢の『WCCF』プレイヤーたちが、東京有明にある「有明TFTホール」に詰め掛けた。

大会形式は、まずAグループとBグループにそれぞれ8名ずつ分かれてリーグ戦を行ない、両グループの上位4名（＝計8名）が決勝トーナメントを争うというもの。リーグ戦では一度負けても、ほかの試合で勝てば勝ち点を取り返せるので、大逆転劇もいくつか見られた。

リーグ戦を勝ち抜いた8名による決勝トーナメントの結果は、下にある表の通り。中四国カップ代表のクイーン・レオーネSS氏が、見事日本一の栄冠を手にした。優勝した氏には、トロフィーと賞状、そして立派な額に入ったサイン入り選手カードセットが贈られたぞ！

「WCCF CUP WINNER'S CUP」決勝トーナメント　結果

- FC・スリル
- ワイルドウルフ
- オコノミマヨネーズSP
- サイキョウノイタダキ
- レアルマドリード
- ASローマニアックス
- クイーン・レオーネSS
- パンチョ伊藤デス!!

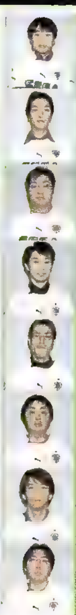
優勝　クイーン・レオーネSS

準優勝：FC・スリル

「WCCF CUP WINNER'S CUP」出場チーム一覧



チーム名	代表
(・〜・)/	東海カップ代表（2位通過）
バンドッチU-5	北関東カップ代表（2位通過）
パンチョ伊藤デス!!	東京カップ代表（1位通過）
ショウリコウFC	北海道カップ代表
オコノミマヨネーズSP	関西カップ代表（3位通過）
FC・スリル	東海カップ代表（1位通過）
U-5 FC	東京カップ代表（2位通過）
ASローマニアックス	北関東カップ代表（1位通過）



チーム名	代表
FCカミカゼ	九州カップ代表
クイーン・レオーネSS	中四国カップ代表（2位通過）
キディ・グレイド	東京カップ代表（3位通過）
小林シゲル・エガワキライ	中四国カップ代表（1位通過）
サイキョウノイタダキ	関西カップ代表（2位通過）
レアルマドリード	東北カップ代表
ワイルドウルフ	関西カップ代表（1位通過）
アントラーズユース	北陸カップ代表

HPでも大会情報をチェック！：「もっと全国大会のことを知りた〜い！」という人は、下のHPもチェックしてみよう！　「am.sega.jp」のHPには、決勝戦の動画もアップされているぞ！
WCCFオフィシャルサイト → http://www.WCCF.JP/　「am.sega.jp」ホームページ → http://www.am.sega.jp/utop/index.html

日本一の名将が誕生！ 全国決勝大会リポート!!

WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002 Ver.2.0

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2003年3月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

絶賛稼働中の「ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0（以下WCCF Ver.2.0）」。そろそろ追加カードの方も集まってきたんじゃないかな？　今月は、全国大会決勝のリポートをメインにお届けしていくぞ。

Impression インプレッション

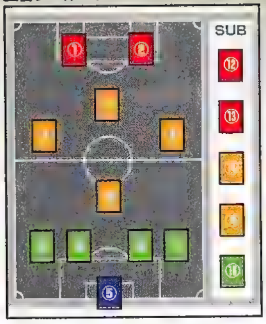
『WCCF』初の試みとなった全国大会は4月で終了してしまったが、店舗レベルでの大会は、今後も全国各地で行なわれていくはず。もしも近所のゲームセンターで大会開催の告知を見たら、積極的に参加してみよう。何の目標も無しに普通にプレイするよりも、「大会で優勝する！」という目標を持ってプレイした方が何倍も面白いはずだから……。

ベスト8のチームデータを大公開！ 強いチーム作りの参考にしようぜ!!

※カード番号が書かれているのが、スペシャルカードorレアカード。

レアルマドリード

フォーメーション：4−4−2
監督レベル：C



番号	選手名	ポジション
①	アンドリー・シェフチェンコ（S5）	FW
②	ダヴィド・トレセゲ（TS1）	FW
③	ナカタ・ヒデトシ（F2）	MF
④	パヴェル・ネドヴェド（107）	MF
⑤	ジャンルイジ・ブッフォン（E01）	GK
⑥	オスマン・ダボ	MF
⑦	デヤン・スタンコヴィッチ	MF
⑧	フェルナンド・コウト	DF
⑨	マーク・ユリアーノ	DF
⑩	マルタン・ジェトゥー	DF
⑪	モレノ・トリチェッリ	DF
⑫	エィドリアン・ムトゥ	FW
⑬	アドリアーノ	FW
⑭	オカン	MF
⑮	ステファン・ダルマ	MF
⑯	ヴァレーリオ・ベルトット	DF

FC・スリル

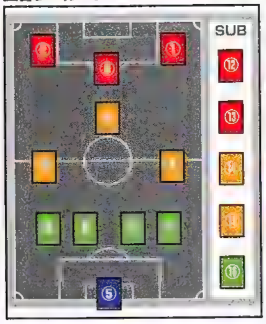
フォーメーション：3−4−3
監督レベル：A



番号	選手名	ポジション
①	ロナウド（S1）	FW
②	アンドリー・シェフチェンコ（E11）	FW
③	フランチェスコ・トッティ（E09）	FW
④	リリアン・テュラム（E05）	DF
⑤	ジャンルイジ・ブッフォン（AE01）	GK
⑥	マルティン・ヨルゲンセン	MF
⑦	アントニーノ・アスタ	MF
⑧	ディノ・バッジョ	MF
⑨	マーク・ユリアーノ	DF
⑩	サルヴァトーレ・フレージ	DF
⑪	マルタン・ジェトゥー	DF
⑫	マルセロ・サラジェタ	FW
⑬	デヤン・スタンコヴィッチ	MF
⑭	マルコ・マテラッツィ	DF
⑮	フェルナンド・コウト	DF
⑯	クラウディオ・タファレル	GK

ASローマニアックス

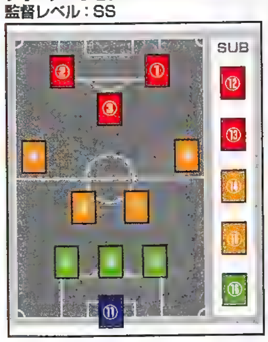
フォーメーション：4−3−3
監督レベル：SS



番号	選手名	ポジション
①	エルナン・クレスポ（S4）	FW
②	ロナウド（S1）	FW
③	エドガー・ダヴィッツ（E07）	MF
④	ガイスカ・メンディエタ（124）	MF
⑤	フランチェスコ・トルド（081）	GK
⑥	ロベルト・カルロス・ソサ	FW
⑦	ステファン・ダルマ	MF
⑧	マルコ・マテラッツィ	DF
⑨	フェルナンド・コウト	DF
⑩	マーク・ユリアーノ	DF
⑪	マルティン・ラウルセン	DF
⑫	アドリアーノ	FW
⑬	デヤン・スタンコヴィッチ	MF
⑭	アンドレア・ピルロ	MF
⑮	ディノ・バッジョ	MF
⑯	アンドレア・ソッティル	DF

ワイルドウルフ

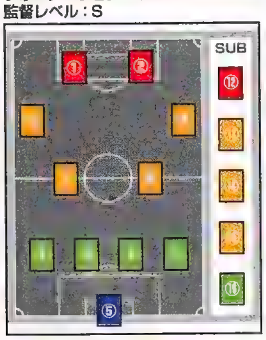
フォーメーション：3−5−2
監督レベル：SS



番号	選手名	ポジション
①	アンドリー・シェフチェンコ（S5）	FW
②	ダヴィド・トレセゲ（TS1）	FW
③	フランチェスコ・トッティ（E09）	FW
④	クリスティアーノ・ドニ（AE05）	MF
⑤	アレッサンドロ・ネスタ（E03）	DF
⑥	ロベルト・バローニオ	MF
⑦	ジュリアーノ・ジャンニケッダ	MF
⑧	アントニーノ・アスタ	MF
⑨	マーク・ユリアーノ	DF
⑩	マルタン・ジェトゥー	DF
⑪	ファビアン・カリーニ	GK
⑫	アドリアーノ	FW
⑬	エィドリアン・ムトゥ	FW
⑭	ウミト・ダヴァラ	MF
⑮	シモーネ・ペロッタ	MF
⑯	サルヴァトーレ・フレージ	DF

クイーン・レオーネSS

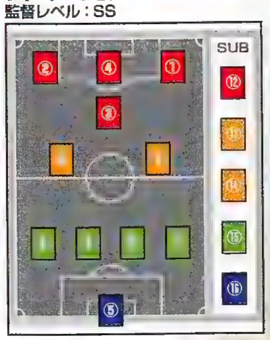
フォーメーション：4−4−2
監督レベル：S



番号	選手名	ポジション
①	ロナウド（S1）	FW
②	アンドリー・シェフチェンコ（S5）	FW
③	パヴェル・ネドヴェド（E08）	MF
④	アレッサンドロ・ネスタ（AE04）	DF
⑤	ジャンルイジ・ブッフォン（AE01）	GK
⑥	マルティン・ヨルゲンセン	MF
⑦	オスマン・ダボ	MF
⑧	ジュリアーノ・ジャンニケッダ	MF
⑨	マーク・ユリアーノ	DF
⑩	マルコ・マテラッツィ	DF
⑪	マルタン・ジェトゥー	DF
⑫	モハメド・カロン	FW
⑬	アントニーノ・アスタ	MF
⑭	エリベルト	MF
⑮	マルコス・アスンソン	MF
⑯	サルヴァトーレ・フレージ	DF

オコノミマヨネーズSP

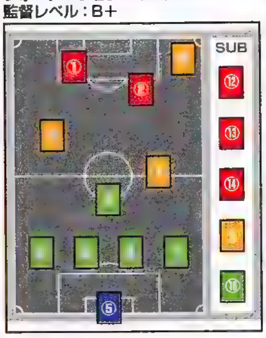
フォーメーション：4−3−3
監督レベル：SS



番号	選手名	ポジション
①	フランチェスコ・トッティ（E09）	FW
②	ロナウド（S1）	FW
③	アンドリー・シェフチェンコ（S5）	FW
④	ダヴィド・トレセゲ（MVP）	FW
⑤	ジャンルイジ・ブッフォン（AE01）	GK
⑥	マッシモ・ドナーティ	MF
⑦	イヴァン・ガットゥーゾ	MF
⑧	マーク・ユリアーノ	DF
⑨	マルコ・マテラッツィ	DF
⑩	サルヴァトーレ・フレージ	DF
⑪	ホッキ・ジュニオール	DF
⑫	アドリアーノ	FW
⑬	ウミト・ダヴァラ	MF
⑭	デヤン・スタンコヴィッチ	MF
⑮	モレノ・トリチェッリ	DF
⑯	クラウディオ・タファレル	GK

パンチョ伊藤デス!!

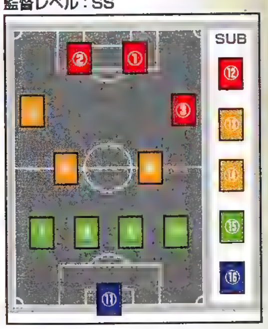
フォーメーション：4−3−3
監督レベル：B+



番号	選手名	ポジション
①	ロナウド（S1）	FW
②	アンドリー・シェフチェンコ（E11）	FW
③	パヴェル・ネドヴェド（E08）	MF
④	アレッサンドロ・ネスタ（E03）	DF
⑤	ジャンルイジ・ブッフォン（E01）	GK
⑥	マルティン・ヨルゲンセン	MF
⑦	イヴァン・ガットゥーゾ	MF
⑧	フェルナンド・コウト	DF
⑨	マーク・ユリアーノ	DF
⑩	マルコ・マテラッツィ	DF
⑪	マルタン・ジェトゥー	DF
⑫	ハヴィエル・チェバントン	FW
⑬	マウリツィオ・ガンツ	FW
⑭	エィドリアン・ムトゥ	FW
⑮	デヤン・スタンコヴィッチ	MF
⑯	マルティン・ラウルセン	DF

サイキョウノイタダキ

フォーメーション：4−4−2
監督レベル：SS



番号	選手名	ポジション
①	クリスティアン・ヴィエリ（AE10）	FW
②	ダヴィド・トレセゲ（MVP）	FW
③	アンドリー・シェフチェンコ（S5）	FW
④	パヴェル・ネドヴェド（E08）	MF
⑤	エドガー・ダヴィッツ（E07）	MF
⑥	マルコス・アスンソン	MF
⑦	ジャンルカ・ペソット	DF
⑧	マルコ・マテラッツィ	DF
⑨	サルヴァトーレ・フレージ	DF
⑩	クリスティアン・パヌッチ	DF
⑪	セバスティアン・フレイ	GK
⑫	アドリアーノ	FW
⑬	オカン	MF
⑭	デヤン・スタンコヴィッチ	MF
⑮	マルタン・ジェトゥー	DF
⑯	クラウディオ・タファレル	GK

全国決勝大会参加チームの名前：監督任期が設定されているというゲームの性質上、決勝大会に参加したチームの名前には、エリア大会通過時の名前とは異なっているものがあります。
また、チームを構成する選手カードも「決勝当日まで変更してもいい」というルールであったため、エリア大会通過時のメンバーとは異なっているものがあります。

今月の1枚

レアカードのことをもっと知りたい！　というアナタに捧げるコーナー……「今月の1枚」。今回は、「サイボーグ」の異名を持つこの選手！



ダリオ・ヒュブナー
（所属クラブ：ピアチェンツァ　国籍：イタリア）

30代にしてメキメキと頭角を現し、得点王にまで輝いた遅咲きのイタリア人ストライカー。ブレシア時代にはファンタジスタ、ロベルト・バッジョとの名コンビで、数々のゴールを生み出した。

彼の特徴は、何といっても並外れた得点への嗅覚だ。シュートの達人と表される通り、どんな体勢からでもゴールネットを揺らすテクニックを持っている。それは貪欲極まりないゴールへの執着心のたまものなのだろう。セリエAで要求されるフィジカルの強さもしっかりと備えている。華麗さと泥臭さを併せ持っており、ある意味で「最もストライカーらしいストライカー」といえるのではないだろうか。

『WCCF』では、FWに必要なパラメーターのバランスが取れたタイプ。ここは一つ、ロベルト・バッジョと組ませて、ブレシア時代の「最強コンビの復活」を試してみるのも面白そうだ。

WCCF CUP WINNERS CUP 頂点に輝いた
クイーン・レオーネSS
ショートインタビュー



見事全国大会の頂点に輝いた広島のプレイヤー、クイーン・レオーネSS氏に、大会の感想や自身のチームのことなどを聞いてみたぞ！



優勝賞品以外に、優勝者予想クイズの賞品もゲット。何たる強運の持ち主。



試合の展開に合わせて、頻繁に選手カードを動かしていたのが印象的。試合中に面倒臭いという理由だけで選手カードを動かさない人は、ぜひ氏を見習って選手カードを動かすべし！

賞品の額に入っていたサインカード

クリスティアン・ヴィエリ（インテル）
ヴィンチェンツォ・モンテッラ（ローマ）
アンドレア・ピルロ（ミラン）
マッシモ・アンブロジーニ（ミラン）
アレッシオ・タッキナルディ（ユベントス）
ダミアーノ・トンマージ（ローマ）
ジャンルカ・ザンブロッタ（ユベントス）
パオロ・マルディーニ（ミラン）
ジュゼッペ・ファヴァッリ（ラツィオ）
クリスティアン・パヌッチ（ローマ）
ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス）

――まず最初に、優勝した感想をお聞かせください。

クイーン・レオーネSS（以下ク）　率直にいって、優勝したのが信じられないですね。プレッシャーに弱いので、大会前は「楽しめればいい」程度に思っていました。

――『WCCF』はいつごろからプレイされてますか？

ク　稼働開始当初からプレイしています。元々、イタリアにサッカー観戦に行くくらいの"超セリエAファン"だったので、ゲームにはすんなり溶け込めました。

――週にどれくらいプレイされてますか？

ク　1週間に平均4日くらいはプレイしています。

――チームのカギを握る選手を教えてください。

ク　ボランチの二人……オスマン・ダボと、ジュリアーノ・ジャンニケッダです。

――その二人は、試合中に頻繁に動かしていましたね。

ク　攻めているときはこぼれ球を拾えるようにセンターライン付近まで上げて、守りに入るときはディフェンスライン近くまで下げるようにしています。

――大会で一番キツかった試合は？

ク　優勝候補No.1だった、パンチョさんとの試合ですね。1点先制されて、その後何とか追い付いたのですが、後半終了直前にパンチョさんがPK戦要員を三人投入してきたんです。でも、こちらは一人しか選手交代できなくて……あのときは、本当ヤバいって思いました。

――最後に、全国のWCCFプレイヤーに向けて、一言コメントをお願いします。

ク　誰にでも勝てるチャンスがあるゲームなので、もし第2回があったら、積極的に参加してもらいたいですね。みんなで『WCCF』を盛り上げていきましょう！

セリエA 2002-2003　第27節終了時　順位表

順位	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	ユベントス	60	18	6	3	51	18
2	ミラン	55	16	7	5	47	21
2	インテル	55	17	4	7	56	33
4	ラツィオ	48	12	12	3	48	27
5	パルマ	45	12	9	6	46	29
6	キエーボ	44	13	5	9	37	28
7	ウディネーゼ	39	11	6	10	27	30
8	ローマ	36	9	9	9	43	37
8	ブレシア	36	8	12	7	31	30
8	ボローニャ	36	9	9	9	31	33
8	ペルージャ	36	9	9	10	34	37
12	モデナ	31	8	7	12	23	39
13	レッジーナ	29	8	5	14	28	44
14	エンポリ	28	7	7	13	30	40
14	アタランタ	28	6	10	11	27	40
16	ピアチェンツァ	20	5	5	17	26	48
16	コモ	20	3	11	14	23	46
18	トリノ	19	4	7	16	18	46

フォルツァ!! WCCF
セリエAよもやま話

講師
生徒

マ　いよいよセリエAも大詰めだね。

ま　そうだね。現時点で残り6節。そろそろ優勝の行方も絞られてきたよ。

マ　ユベントスが限り無く有利な展開だね。

ま　まあ、追う側とすれば相当厳しいよね。12日のミラノダービーを制したミランにもまだ可能性はあるけど、インテルはかなり難しいかな。

マ　イタリアでもダービーっていうの？

ま　英語と同じく、「DERBY」と書いて「デルビー」っていうそうだよ。

マ　へ～。デル・ピエロみたい。

ま　……とにかく、土壇場で大逆転が生まれるのも最近の傾向だからね。まだ何が起こるか分からないよ。

マ　去年はユーベが逆転優勝したんだったね。

ま　そう。最終節でインテルがラツィオにまさかの逆転負けを喫して、ユーベが優勝したんだ。その遺恨があるから、インテルもまだ諦めちゃいないでしょう。今後インテルとミランが1試合も落とさないでいければ面白いね。

マ　それはそうと、この号が出ているころにはイッターリア帰りッス。えへへ。

ま　ちっっくしょう！　なんでマジンなんだよ！　俺だって昔、イタリアへカルチョ観戦旅行がしたくて、独学でイタリア語を……。

マ　マスターしてないっしょ？

ま　……はい。

マ　とにかく、読者のためにサインをもらってくるという大義を背負って行ってくるよ。

ま　いいな～いいな～。ミラネッロにも行くんでしょ？

マ　へ？　ミラネッロ？

ま　……ミランの練習場だよ。全国一億五千万人のカルチョファンの皆さん、こんな奴を行かせていいのでしょうか!?

世界で1枚のクラブチームカード：クイーン・レオーネSS氏に手渡された優勝賞品には、サイン入り選手カードのほかに、本大会のイメージビジュアルをあしらった、世界で1枚しか存在しないクラブチームカードもあった。もちろん、中身は普通のクラブチームカードと変わらないので、監督任期が満了すれば使えなくなってしまうのだが。でも、うらやましいよね。

協力：株式会社セガアミューズメント東京支社
株式会社ヒットメーカー



WCCFトレーディングツアー

第7回 東京編

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、イベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は、東京有明で行なわれた全国大会決勝会場での模様をお届け！





大舞台にふさわしい豪華な内容！

第7回WCCFトレーディングツアーの舞台は、4月5日に東京有明で行なわれたWCCF全国大会決勝会場。『Ver.2.0』が稼働してから初めてのイベントということで、トレードは『Ver.2.0』の選手カードを中心に行なった（メニューは左のリストを参照）。

左のリストを見ていただくと分かると思うが、今回のイベントには、トレーディング隊以外にスペシャルゲストが登場。スカイパーフェクTVさんが「ロベルト・バッジョ」サイン入りユニフォーム、『月刊CALCIO2002』編集長の岩本さんが「デル・ピエロ」サイン入りイタリア代表チーム練習着、ヒットメーカー『WCCF』開発チームの前山さんがインテル選手サイン入りカード3枚と、MVPトレセゲ、ロケテスト版デル・ピエロ＆ブッフォン（レア）を提供してくれたのだ。皆さん、本当にありがとうございます。

特に最後のトレーディングでは、会場全体がヒートアップ！　数千分の1の確率でしか手に入らないMVPトレセゲと、激レアのロケテスト版カードを2枚もゲットできるのだから、それも当然かもしれない。白熱のオークションバトルの結果、このカードセットは全国大会決勝にも出場しているパンチョ氏が、旧バージョンレアカードコンプリートセット×8で競り落とした（驚愕!!）。おめでとう！

今回のトレーディングメニュー

種別	選手名（備考）
スペシャル	オスカル・コルドバ（ペルージャ／GK）
	ハヴィ・モレノ、ホセ・マリ（ミランセット）
	アドリアーノ、キエーザ、ミヤトビッチ（フィオレンティーナセット）
	スタム、ポボルスキー、シメオネ、ミハイロビッチ（ラツィオセット）
レアカード（Ver.2.0追加）	マルコ・マテラッツィ（インテル／DF）
	ルイジ・ディ・ビアッジョ（インテル／MF）
	ロベルト・バッジョ（ブレシア／FW）
	アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユベントス／FW）
レアカード（ロケテ版）	ファビオ・カンナヴァロ（パルマ／DF）
	フランチェスコ・トッティ（ローマ／FW）
	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン／FW）
特別出品	バッジョサイン入りユニフォーム（スカイパーフェクTV提供）
	デル・ピエロサイン入りイタリア代表練習着（CALCIO 2002提供）
	インテル選手サイン入りカードセット（トルド、ザネッティ、ヴィエリ／ヒットメーカー提供）
	トレセゲ（MVP）、デル・ピエロ（ロケテスト版レア）、ブッフォン（ロケテスト版レア）セット（ヒットメーカー提供）



その場で着て見せびらかす!!



『月刊CALCIO2002』編集長の岩本さん（写真左）は、デル・ピエロのサインが入った練習着を提供！



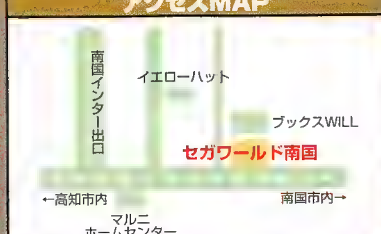
「エリック・マエトナ」こと、開発の前山さんもイベントに駆け付け、貴重な選手カードを出品してくれた。

次回開催場所告知！

[illegible]

開催場所：セガワールド南国（右カコミを参照）
開催日時：5月10日（土）PM3：00スタート
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

セガワールド南国 アクセスMAP



セガワールド南国
住所：高知県南国市大そね甲2520-2
TEL：088-864-2921
アクセス：高知市内からR55を東へ車で20分。TSUTAYA南国店と隣接。

東京編の感想とか：当日は暴風雨だったせいか、予想していたよりも客足は少なかったように感じました（それでも150人は居たはず！）。しかし、全国大会決勝会場というだけあって、来てくれた人たちのほとんどが"カード猛者"。『Ver.2.0』のレアカードはもちろんのこと、ロケテスト版カードもバンバン飛び出して、トレーディング隊もビックリでした。

ステージ攻略も最終局面へ！

最終ステージは道中が長く、パターンを覚えるだけでも一苦労。頑張れ！　クリアまで後少しだ！



ケツイ　絆地獄たち

ケツイ　絆地獄たち
- メーカー：ケイブ／AMI
- ジャンル：縦スクロールシューティング
- 操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- 発売日：2003年1月21日(稼働中)
- 使用基板：オリジナル基板

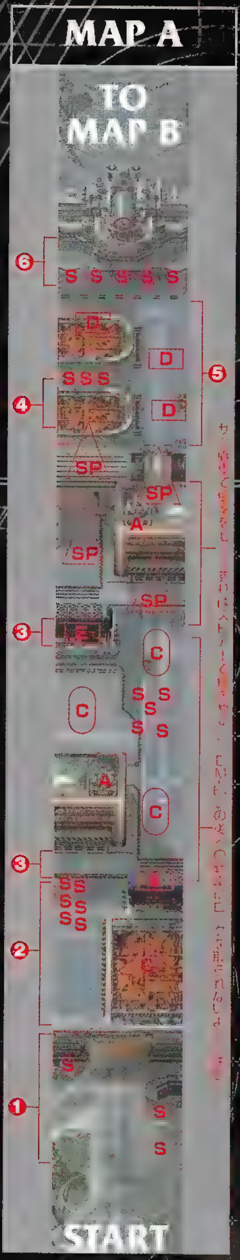
[Impression]
1周目のゲームバランスが素晴らしいのも本作の特徴。弾数の多さに気込みすることなく、1コイン1周クリアに挑戦してほしい。

Text：善之字元帥

ステージ攻略 〜上級編〜

STAGE5
続々と投入される新兵器！ 難所のパターン化は必須!!

最終面は、出現する敵の種類が非常に多い。地上物と空中物を合計すると、その数は24種にも上る。敵の名称と特徴についてはP78にまとめてあるので、そちらを参照してほしい。



MAP中略称：S(スラッシャー)、G(ゴールデンバットER)、SP(スピアー)、L(ライノス)、A(アドルグラス)、C(グリムゾンティース)、D(ディフェンダー)、E(EM-64L)

5面の道中には、ロックショットを使っているとキツい場面がいくつかある。特に注意したいのは、耐久力の高い砲台(アドルグラス)が設置されているポイント。これらの場所では、ザコ敵に弾を吸収されて砲台までロックショットが届きにくくなるので、できればショットで撃ち込む方がいい。


せっかく砲台にロックを掛けても、ロックショットが届かない。ショットで勝負！

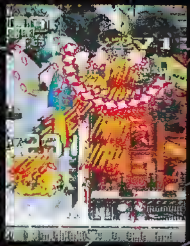
1 戦車ラッシュ地帯

滑走路の中央と左右から多数の戦車が出現する場面。ロックショットで倍率チップを稼ぐこともできるが、撃ち返し弾を残すスカイフィッシュなども出現するため、稼ぎには大きな危険が伴う。クリアだけが目的の場合は、ショットだけで戦うのが手堅い選択である。


稼ぐ場合は、スカイフィッシュの撃ち返し弾に細心の注意を払うこと。

2 ゴールデンバットER

画面右から現れるゴールデンバットERは、ロックショットで撃ち込んでいれば問題無く倒せる。ただし、倒したらすぐにショットに切り替え、画面左上のアドルグラス×6を早めに破壊したい。この砲台を倒すのが遅れると、次の場面で苦しむことになる。


ゴールデンバットER自体より、直後に出現する砲台群の方が強敵だ。

3 EM-64Lの弾消し効果

青い大型の砲台であるEM-64Lは、耐久力が高く、ロックショットを集中させても破壊までにはかなりの時間が掛かってしまう。しかし、この敵には破壊時に画面中の弾を消す効果がある。少々追い込まれてしまっても、ボムは使わずに粘った方がいいだろう。


EM-64Lからの攻撃は3WAY。少しずつ移動していれば回避できる。

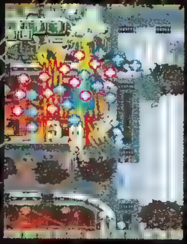
4 自機と同型機が登場

ここで初登場となるオレンジの小型ヘリは、画面全体に高速のミサイルをばら撒く自機の同型機。耐久力はかなり高いので、ロックを集中して素早く倒そう。タイプBを使用している場合、なるべく接近してロックを掛けないと、長期戦を強いられることに……。


標的が小さく、ショットで撃ち込むのは非効率的。近付いてロックせよ。

5 ディフェンダー×3

ディフェンダーは、出現と同時に青い5WAYとピンクの4WAYをばら撒く。このうち、ピンク弾は途中で軌道が変化し、自機を狙ってくることを覚えておこう。3両のディフェンダーを倒すと、1UPアイテムを持った自機の同型機(パンツァーシュナイダー)が登場する。


2両目と3両目は出現間隔が短い。2両目を素早く処理しないと危険だ。

6 1UPを回収せよ！

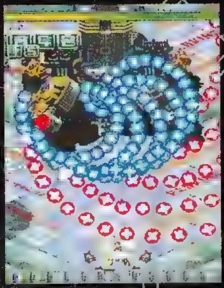
ここでは、ボムを使わずに自機の同型機を2機倒すと、1UPアイテムを放出する。アイテム回収の手順は、画面上部で同型機にロック→右下へと下がりながら弾避け→アイテムの出現を確認したらショットに切り替えて砲台群を破壊……といったパターンがオススメ。


1UPアイテムが出現しても回収は後回し。先に砲台を処理しよう。

ゲー事典
前号のおさらい：敵に1回ロックを掛けた後、再びロックできるようになるまでの時間は、BタイプよりAタイプの方が早い。全体的にAタイプの方が攻撃力が高く感じるのはこのためだ。しかし、Bタイプでも、敵に接近すれば再ロックまでの時間をある程度短縮できる。耐久力の高い敵と戦う際には重要な知識となるので覚えておこう。

7 中ボス：トラファルガ

攻撃2



渦巻き状に弾幕が広がる。一見すると派手な攻撃だが、画面一番下に構えていれば十分回避可能なレベルだ。本作の自機は当たり判定が小さいため、弾のすき間が無くてもあきらめてはダメ。ちなみに、画面左下よりも右下の方が、若干弾避けがしやすくなるように思われる。

攻撃1



左右回転砲から、自機を挟むように弾幕が展開される。弾速は青弾よりもピンク弾の方が速いので、意識をピンク弾に集中した方が避けやすい。なお、一度に発射される弾の数は時間とともに増えていく。避け切れないと感じたらロックショットを解除して移動速度を上げること。

攻撃4

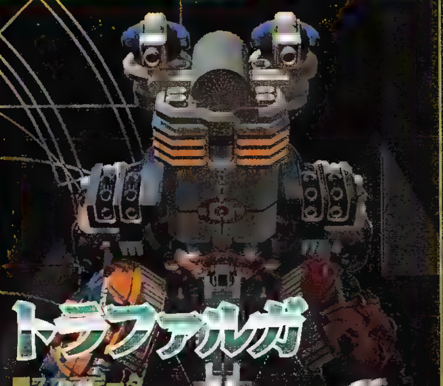


自機を狙うピンク弾と、自機を狙わない2種類の青弾による複合攻撃。最初に自機を画面中央下に置き、ピンク弾のタイミングに合わせて左右に振り子移動すれば回避できる。ただし、青弾を完全にパターン化することはほとんど不可能。ある程度アドリブの弾避けも必要だ。

攻撃3



低速の青弾と高速のピンク弾を交互に連射。画面の一番下に構えているとピンク弾と青弾が重なり、避けにくくなる。ピンク弾を避けた直前に出て、青弾の中に突っ込むのがベストだ。きちんと撃ち込んでいれば、この攻撃の終了時に中ボスが2段階目に突入する。



■スコアデータ

本体	1段階目	6200点
	2段階目	3200点
パーツ	左右回転砲	1800点
	上部砲塔	2700点

中ボスながら、通常ステージのボス級の強さ。その攻撃パターンには4種類あり、1段階目は攻撃1〜3、2段階目は攻撃4をひたすら繰り返す。攻撃4は難しいので、ボムを使うのも一つの手だ。

MAP C



MAP中略称：CO（コラルマンタ）、N（ナイトメア）

10 コラルマンタ×4

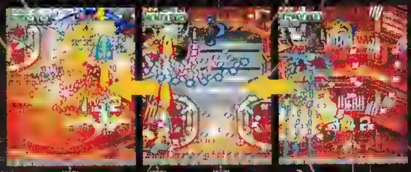
かなりの難所。コラルマンタ（赤い中型機）にロックショットで撃ち込みつつ、スカイフィッシュからの撃ち返し弾も避けなければならない。最初は画面左端に構え、コラルマンタが攻撃を始めると同時に自機を右に移動すれば、攻撃のタイミングを計りやすい。後はコラルマンタの連射弾が切れた瞬間を見切って切り返そう。



ナイトメアまで出てきてしまったら、ボムしか無い。　切り返すときはスカイフィッシュの撃ち返し弾に注意。　1機目のコラルマンタが弾を撃つと同時に、画面右へ。

11 強化版ナイトメア

ここで登場するナイトメアは、4面に登場したものより格段に強化されている。特に、2段階目は弾幕が厚く、自機との距離が近いと弾避けが難しい。1段階目を倒すときには、なるべく自機とナイトメアを画面の対角線上に置くことを意識しよう。ちなみに、このナイトメアを早く倒すと、追加のコラルマンタなどが出現。



ナイトメアを早く倒すと、キャラ回しが発生する。　2段階目はナイトメアとの距離が近いと避けにくい。　1段階目。4WAYの狙い弾を大きく動いて回避する。

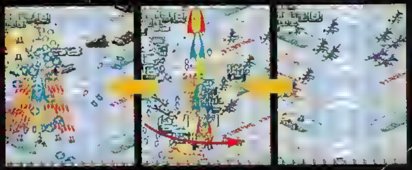
MAP B



MAP中略称：S（スラッシャー）、L（ライノス）、W（ワイバーンⅡ）

8 撃ち返し弾をどう処理する？

中ボスを倒すと、スカイフィッシュの大群が押し寄せてくる。適当に撃っていると撃ち返し弾に追い詰められるので、あらかじめ画面の端に構えて、ショットを撃ちながら少しずつ逆サイドに移動していこう。スカイフィッシュの直後に出現する2両のライノスは、あまり近寄らずにロックショットで撃ち込む方が安全だ。



ライノスの弾は見てからでも回避可能なレベルだ。　撃ち返し弾を警戒し、攻撃しながら少しずつ動く。　中ボスを倒したら左右どちらかの端に自機を寄せる。

9 ワイバーンⅡ頻出エリア

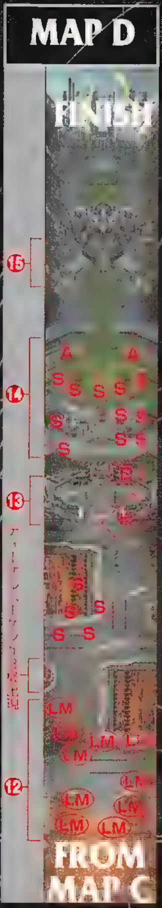
2両目のライノスを倒したら、ロックショットを解除して画面上部の砲台を処理。砲台の処理中、右からワイバーンⅡの編隊が出てくるが、これらはショットでも撃ち切れないことが多々ある。そんなときは一時攻撃を中止し、画面外周をぐるりと回った方がいい。素早く回れば次の敵が出てくる前に画面下まで戻ってこれる。



画面下に残ったワイバーンⅡは逃がしても構わない。　時計回りに外周を回って、しばらくは回避に徹する。　砲台＆ワイバーンⅡを撃ち切れなかったら無理は禁物。

ゲー事典　**敵名由来シリーズ：**トラファルガとは、スペインの南西にある岬の名前。1805年にフランスとスペインの連合軍と、かのネルソン提督率いるイギリス艦隊が沖合いで対決し、イギリス艦隊が大勝利を納めた場所だ（ネルソンは戦死）。この海戦には、ナポレオンのイギリス侵攻が打ち砕かれたという歴史的な意味合いがある。

MAP D



MAP中略称：LM（ランドマスター）、D（ナイトメア）、S（スラッシャー）、A（アドルグプラス）、H（ヒポポ）

⑬ 大量スカイフィッシュ＋ヒポポ

⑫の後、4機のティーゲルハーケン（自機の同型機）を倒すと、大量のスカイフィッシュ編隊が出現。あらかじめ自機を画面左端に構え、ショットを撃ちながら少しずつ右へと移動しよう。右端まで移動した辺りで攻撃してくるヒポポ（大型戦車）は、2段階目に移行した瞬間の大量ピンク弾に注意。この弾は大きく回避するのではなく、引き付けて少しだけ移動するのが正解だ。



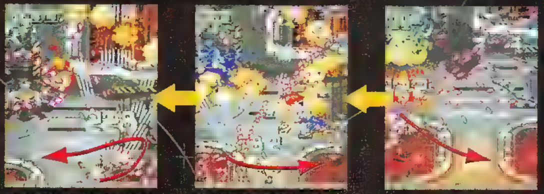
ヒポポの2段階目の攻撃は引き付けて少しだけ移動すれば回避可能。

スカイフィッシュ編隊に対しては、ショットを撃ちながら右に移動。

ティーゲルハーケンを倒すのが遅れると、次の場面に出遅れる。

⑫ ランドマスターとスカイフィッシュの複合攻撃

全方位に弾をばら撒くランドマスターと、高速弾を撃つスカイフィッシュが厳しい攻撃を仕掛けてくる。中でも、左上からランドマスターが出てくる場面が難しい。ここはまず画面左端に構えて、ランドマスターにロックしながら右へと移動。3～4両倒したらショットに切り替え、スカイフィッシュの弾をいったん途切れさせたら自機を左に切り返そう。



左に切り返すチャンスが生まれる。タイミングを見逃さないように。

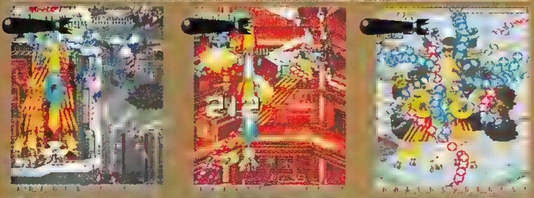
右端に追い詰められるが、しばらくショットで攻撃していれば、

ロックしながら少しずつ移動し、スカイフィッシュの弾を誘導する。

初心者へのアドバイス　1コイン1周クリアを見据えたボムプラン

[illegible]

5面道中はココでボムを使え！



[illegible]

⑭ 最終防衛ライン

耐久力の高い数々の砲台と、6機ものパンツァーシュナイダー（自機の同型機）が登場する、最後の難関。ここで大切なのは、砲台が攻撃を始める前に、すべてのパンツァーシュナイダーにロックを掛けること。一つでも逃すと砲台の中に埋もれてしまい、再びロックを掛けるチャンスは無い。もしもロックを掛け損なった場合は、おとなしくボムを使う方がいい。



残った砲台をショットで片付ければ、いよいよボスが姿を見せる。

全部ロックすることに成功したら、後は画面左下で弾避けするだけ。

どれだけ早くすべてのヘリにロックを掛けられるかがカギを握る。

ステージ5に出現するザコ敵

アドルグプラス　台座の上にしっかりと固定されているのが特徴。青弾の連射弾を撃ち、耐久力も高い。
基本点　990点

クーン　ステージ序盤に出てくる中型戦車。ほかの戦車よりも一度にばら撒く弾の数は多めである
基本点　330点

パンツァーシュナイダー　自機タイプBの同型機。攻撃方法はティーゲルハーケンと微妙に異なり、自機を狙うタイプ。
基本点　1690点

ストーム　小型のヘリ。画面中央付近で停止して数発の弾をばら撒き、しばらくすると逃げていく。
基本点　160点

クリムゾンティーズ　序盤に頻出する大型戦車。2種類の扇弾を交互に撃ってくるが、それほど強敵ではないだろう。
基本点　210点

アルマジロ　耐久力の低い小型戦車。戦車系の敵の中では最弱クラス。道中の至るところで登場する。
基本点　砲塔60点　土台100点

ドルフィン　中ボス直前に出てくるグレーの中型ヘリ。左右にそれぞれ5WAYの扇弾をばら撒く。
基本点　370点

スカイフィッシュ　高速で移動する戦闘機。ピンク弾を撃つタイプと、破壊時に撃ち返し弾を残すタイプがある。
基本点　110点

ディフェンダー　ピンクと青の扇弾を同時に撃つ大型砲台。後半に登場するものは同時に撃つ弾数が多い。
基本点　210点

メガテリウム　緑の小型戦車で、耐久力はアルマジロよりやや高い。ひょっとして指揮官向けの戦車か？
基本点　砲塔160点　土台160点

ワイバーンⅡ　連射弾＋3WAYで攻撃してくるデルタ翼戦闘機。必ず3機程度が編隊を組んで登場。
基本点　680点

スサム　赤いものはパワーアップを、紫のものはボムを放出する。紫はボス戦の前にのみ登場。
基本点　110点

ライノス　中ボス直後に出現。1段階目は青い扇弾と大型弾、2段階目は全方位弾で攻撃してくる。
基本点　1段階目130点　2段階目890点

スラッシャー　路上に直接設置されていることの多い砲台。左右の砲身から交互にピンク弾を発射する。
基本点　砲塔180点　土台180点

サンダーボルト　自機を狙う青弾をばら撒く小型ヘリ。耐久力は低いが、ワイバーンⅡとの連携が手強い。
基本点　280点

ゴールデンバットER　3面に登場したゴールデンバットの強化版。一度にばら撒く弾の数が格段に増えている。
基本点　1段階目390点　2段階目570点

ランドマスター　攻撃方法は、全方位弾と自機を狙うピンクのリング弾の2種類。ロックショットで倒そう。
基本点　630点

EM-64L　道中序盤に2門のみ存在し、耐久力は非常に高い。破壊すると弾消し効果が発動する。
基本点　1260点

コラルマンタ　画面が下にスクロールする場面で登場。連射弾と5WAYを絶え間無く撃つ強敵だ。
基本点　1段階目960点　2段階目1280点

スピア　これも3面登場時よりはるかに強い。7WAYの扇弾と3WAYの連射弾をばら撒く。
基本点　砲台360点　本体240点

ヒポポ　終盤に1両だけ出現。一定のダメージを与えると攻撃が変化し、大量のピンク弾を撃つ。
基本点　1段階目130点　2段階目1550点

ティガー　小型の砲台。耐久力は極めて低いため、ショットで軽く流すだけで簡単に破壊できる。
基本点　砲塔80点　土台80点

ナイトメア　2種類の形態を持つ超大型機。一応、破壊時に画面中の敵弾を消す効果も持っている。
基本点　1段階目730点　2段階目1130点

ティーゲルハーケン　自機タイプAと同型機。ロックショット状の高速ミサイル（固定弾型）を装備し、耐久力も高い。
基本点　1520点

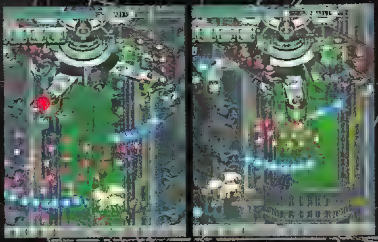
ゲー事典　**敵名由来シリーズ：**最終ボスのエヴァッカニアの由来を調べてみたが、その名称に該当する兵器は見当たらなかった。ただし、イギリス海軍に「ヴァッカニア」という戦闘機があったことが判明。この戦闘機、現在はすべて退役しているが、かつては超低空艦上攻撃機として活躍したらしい。その形状はイルカに似ていて、ちょっとキュートなイメージがある。

2段階目　トリッキーな攻撃が多い

2段階目に入ると、ボスは本体に収納されていたアームを出して攻撃してくる。この段階の攻撃パターンは3種類の繰り返しだが、アームからの攻撃には強力なものが多いので常に警戒しておきたい。また、ボスの耐久力を約20%にまで低下させれば、いよいよ最後の3段階目に突入する。

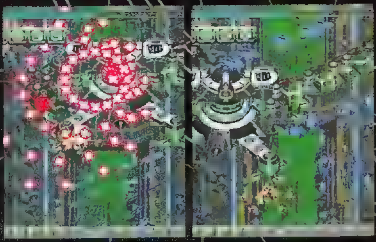
攻撃1

ボスの脚部とアームから、性質の異なる2種類の扇弾が撃ち出される。青い扇弾は弾の間隔が狭く、ピンクの扇弾は時間とともに弾数が増えていくのが特徴だ。また、ピンク弾は左右のアームから交互に撃たれるので、画面端に追い込まれないように早めに切り返すこと。



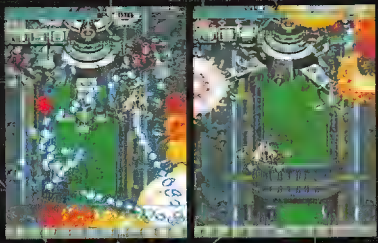
攻撃2

左右のアームから弧を描くミサイルが発射された後、本体中央の主砲がピンクの全方位弾を撃ってくる。この攻撃に対しては、思い切ってボスに接近した方が避けやすい。画面下でちまちまと弾避けしていると、両側からミサイルに挟まれることが多く、かえって危険である。



攻撃3

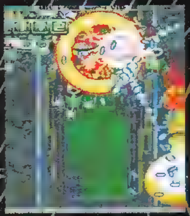
左右のアームから巨大なプラズマ弾が撃ち出される。プラズマ弾は左右の壁に当たると火球に変化。火球は外周を移動しながら、「自機を狙う大型弾」と「自機を狙わない針弾」をばら撒く。なお、この攻撃は3段階目とほぼ同じなので、回避法はそちらを参照してほしい。

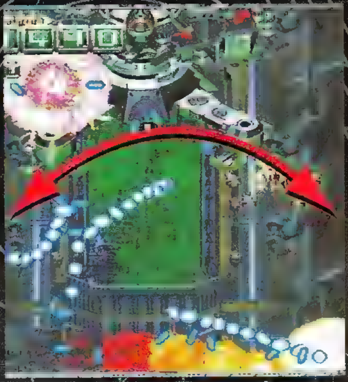


3段階目　最後の攻撃！弾避けの持久力が試される！

結論から言うと、ボスに接近して「車のワイパー」のように振り子移動するのが最も簡単な回避法。詳しい理屈は割愛するが、この動きをすることによって、火球からの狙い弾が画面の左右端に集中し、切り返すスキを作ることができる。この攻撃を15秒ほど耐えれば、一周クリアだ。

一応、ボスには当たり判定がある。近付き過ぎるとぶつかる可能性があるので要注意。



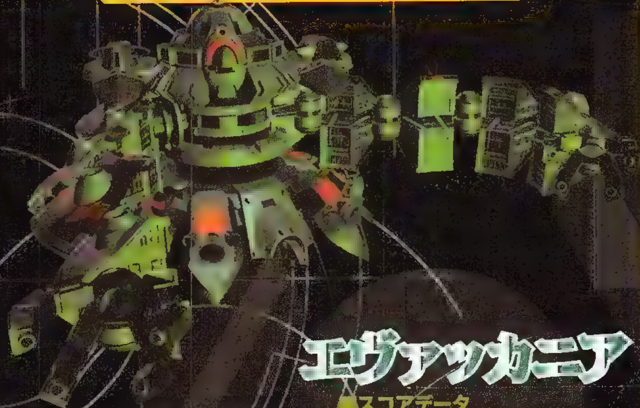


火球からの「自機を狙う大型弾」を誘導するため、画面上部で左右に移動。基本的に、大型弾はタイミングだけで回避し、視線は小型弾に集中すること。



クリアだけが目的なら迷うことはない。残ったボムはすべてこの攻撃で使ってしまおう。

15 最終ボス：エヴァッカニア



エヴァッカニア

最終ボスは、2本のアームを装備した円盤型の巨大兵器。超密度の弾幕をかいくぐれ！

■スコアデータ

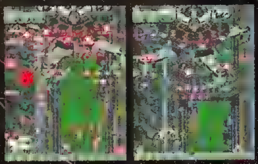
[illegible]	1段階目	[illegible]
	2段階目	620点
	3段階目	[illegible]

1段階目　攻撃パターン多し。覚え切れるか？

1段階目の攻撃パターンは、下に挙げた5種類の弾幕の繰り返し。特に攻撃3と5は難しいので、避け方をマスターしておこう。きちんと撃ち込んでいれば、攻撃が1ループした辺りでボスは2段階目に移行するはずだ。また、倒すのが遅れてしまう人の場合、ロックショット中の自機ショットがボスに命中していない可能性が高い。なるべく近寄って撃ち込むこと。

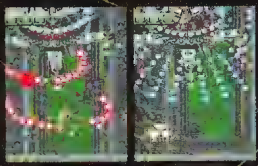
攻撃1

ピンクの大型弾は、壁に接触すると垂直or水平方向への連射弾に変化する。始めのうちは自機を画面左下付近に配置し、近くに飛んでくる大型弾だけを警戒することになるが、目が慣れてくればボスの近くでも十分弾避けできるようになる。



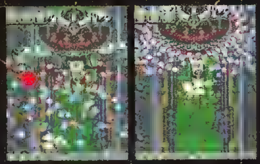
攻撃2

左右に青弾の9WAYが広がった後、U字型の高速ピンク弾が飛んでくる。ピンク弾は真ん中にすき間があるので、あらかじめ画面中央下に構えておけばそれほど怖い攻撃ではない。なお、この攻撃が終わるとすぐに攻撃3が始まるので、油断しないこと。



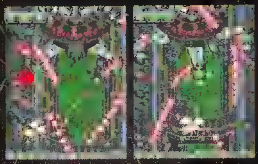
攻撃3

大量のピンク弾と青弾が画面全体に広がる。弾避けは画面中央下で弾を引き付けた後、自機を左右どちらかに動かす方法と、攻撃開始前にボスの真正面に密着しておき、弾幕と一緒に画面下まで降りてくる方法がある。前者の方がやや安定しやすいか？



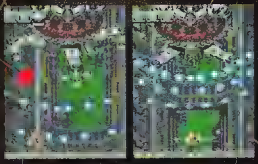
攻撃4

ピンクの6WAYと連射弾がランダムにばら撒かれる。回避はそれほど難しくないが、弾のすき間を早めに見切らないとロックを解除することになり、ダメージ効率が低下してしまう。6WAYは気にせず、連射弾にだけ注目して回避ポイントを見付けよう。



攻撃5

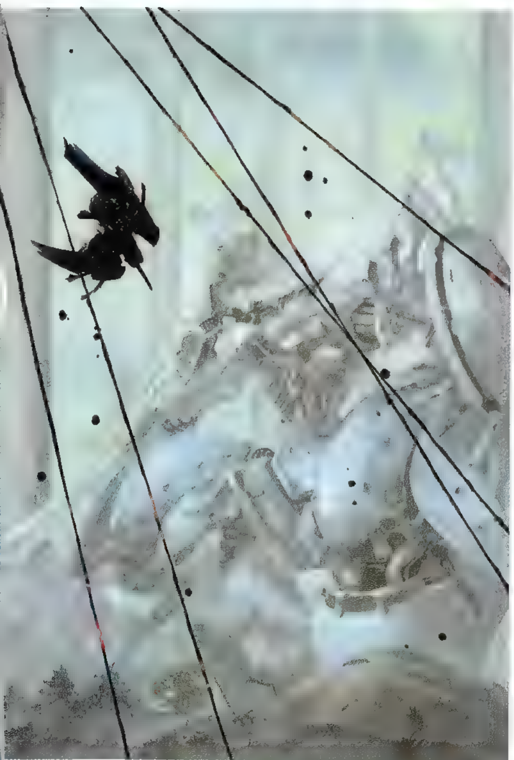
角度固定の小型弾と、途中で軌道が変化する大型弾が3セット連続で自機に襲い掛かる。難しい攻撃なので、自信が無ければボムを使ってもいい。ボムを使わずに避ける場合は、画面中央下で小型弾を引き付け、大型弾のすき間を見切って左に移動する。



ゲー事典　**倍率タイマーが減らない？**：現在、ボス戦で倍率タイマーが減らなくなるという怪現象が次々と報告されている。筆者自身は体験したことが無いが、寄せられた情報の量が多いため、信ぴょう性は高そうだ。果たして偶発的なものなのか、あるいはやり方があるのか ….？　いずれにせよ、今後のハイスコア争いに一波乱ありそうである。

アーケードゲーム界を震撼させた シューティングゲーム「斑鳩」

徹底攻略DVD ここに誕生。



斑
鳩

IKARUGA
TM



各コースNo1プレイヤー達
ISO
T³- CYR-WIZ
ユセミSWY
が送る、芸術的なプレイをここに収録。

発売日 4月25日
定価 4800円

TREASURE VIDEO GAMES

「斑鳩 IKARUGA」 ©TREASURE 2001

http://www.treasure-inc.co.jp/

MCS Media & Creative System

http://www.m-cs.co.jp/

東京都世田谷区上馬4−16−7 TEL 03-5823-8621 FAX 03-5823-8622

攻略はいよいよ終盤戦に突入！
高難度の“弩級コース”に挑む!!

BATTLE GEAR 3

バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋サイドブレーキ
■発売日：2002年12月(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

これまでとは違い、ゴールまで六つの区間で構成されている弩級コース。今回は、その長い弩級コースの前半3区間を攻略していくぞ！

Text：するすの

第3回アルカディアカップ　上位入賞者

順位	ナンバー	名前	タイム（店舗）
優勝	なにわ 382 す PR.G	PR.G　PROJECT. G	3'35"451（GAO新小岩）
準優勝	岐阜 375 は GNX.	GNX.　GN?@岐ド連	3'35"570（ゲームファンタジアン精華店）
3位	滋賀 325 も MTY.	MTY.　みっちい（爆）	3'35"834（タイトーステーション大津）
4位		SOUL	3'36"295（アミューズメントスペースガオラ）
5位		H.O	3'36"702（ユーファクトリーイン豊田）
6位		HAMR　エンプティー浜	3'37"076（名古屋レジャーランド内田橋店）
7位		KEY.	3'37"175（新宿スポーツランド西口）
8位		AAN	3'37"388（アミューズメントギガパレス）
9位		MIK	3'37"567（イミグランデ相模原店）
10位		K.N	3'37"714（サンゲームス鳥栖店）
11位		S.N　シゲ	3'37"731（ミラクルドーム）
12位		AW11　やっすー	3'37"929（アリス金山店）
13位		H.Y　へなちょこ	3'38"035（ゲーム&ビリヤード遊ing）
14位		FSC　キリンジ	3'38"179（名古屋レジャーランド大高店）
15位		ZILL　じりのふすきぃ	3'38"299（ジョイテックプラザ）
16位		UME　キンタロー	3'38"343（名古屋レジャーランド大高店）
17位		MSS　まつもと@TeamC2	3'38"557（BOWLEXちば）
18位		TAT　まいと	3'38"660（ミラクルドーム）
19位		GIL　ぎるはま（爆）	3'38"723（セガワールドアルカス）
20位		GEN　頭文字G	3'38"815（メジャーロード24）
21位		DFR2	3'39"263（オアシス本店）
22位		HIRO　漆黒の翼	3'39"400（SuperOZ徳山店）
23位		NOR　ノーザン	3'39"614（クラブセガ立川）
24位		3110　ZEES	3'39"621（セイタイトーマンハッタンX）
25位		TNIB	3'39"663（アタック）

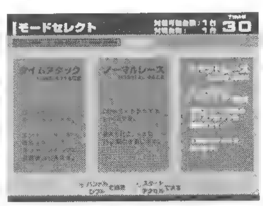
第3回アルカディアカップ
INTEGRA［DC5］レース　上級コース（順走）
結果発表！

毎月恒例のアルカディアカップも、3月で3回目。今回は、1000名近いアタッカーたちが、インテグラで頂点を目指して熱いバトルを繰り広げた。

正確なエントリー台数は917台で、そのうち完走台数は732台。完走率が80％弱という厳しいワントライのバトルとなったが、この結果の裏側には、「ワンミス＝アタック終了」という厳しい背景があったと考えられる。それだけトップを獲るということに、大きな意味があったともいえるだろう。

その厳しい大会で見事トップを獲ったのは、「なにわ」ナンバーのPR.G　PROJECT.G氏（大会には千葉県でアタック）。準優勝のGNX.　GN?@岐ド連氏を、コンマ1秒強離しての優勝となった！　本当におめでとう!!

第5回 アルカディアカップ
RX-7 TYPE RS［FD3S］レース　超上級コース（順走）

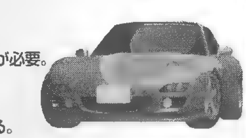


期間中に指定の車のキーを差せば、イベントモードに

第5回アルカディアカップの舞台となるコースは、道幅が狭く、より高いテクニックを要求される超上級コース（順走）。使用する車種は、「ワインディングを走るならこれしか無い」といった感じの、マツダのRX-7 TYPE RS［FD3S］だ！　FR車をうまく乗りこなせ!!

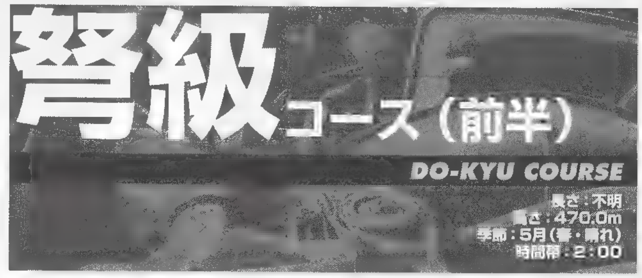
イベントレースの注意事項

- ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- 参加するためには、RX-7 TYPE RS［FD3S］のキーが必要。
- 開催期間は、2003年5月15日（木）～31日（土）。
- チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。



バトルギアネット　http://www.battlegear.net/



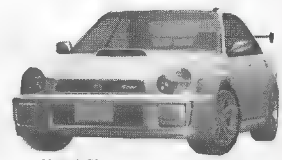


弩級コース（前半）

DO-KYU COURSE

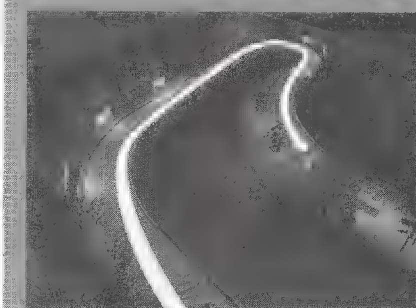
長さ：不明
高さ：470.0m
季節：5月（春・晴れ）
時間帯：2：00

『バトルギア』シリーズ恒例となっている弩級コースは、六つの区間で構成されている。今回は、その前半部分となる第3チェックポイントまでを攻略。これまで培ってきたコーナリングテクニックで、このコースを走り抜けろ！


使用車種：IMPREZA S202 STi version【GD8】

あわてず確実に走ろう！

弩級コース A区間



A区間スタート直後から、油断は禁物！　すぐに緩く右へ曲がっていくので、そのインを突きながら加速していくこと。

十分加速してきたところにあるややキツい左コーナーは、コーナー進入前に短い減速を行ない、強く切り込んで一気にインを突き、スライドしながら抜けていこう。軽く減速し、その後の右コーナーを抜けたら、一つめのヘアピンへ突入する。

ヘアピンには、定石通りにアウトから進入。下で図解しているラインと方法で、早めに減速を完了＆車の向きを変え終えて、コーナー脱出時に加速しやすい状態を作っていこう。

短い直線で加速した後にある小さい右コーナーは、かなり手前から減速して曲がっていくこと。その直後にあるヘアピン進入時に、オーバースピードにならないようにするためだ。

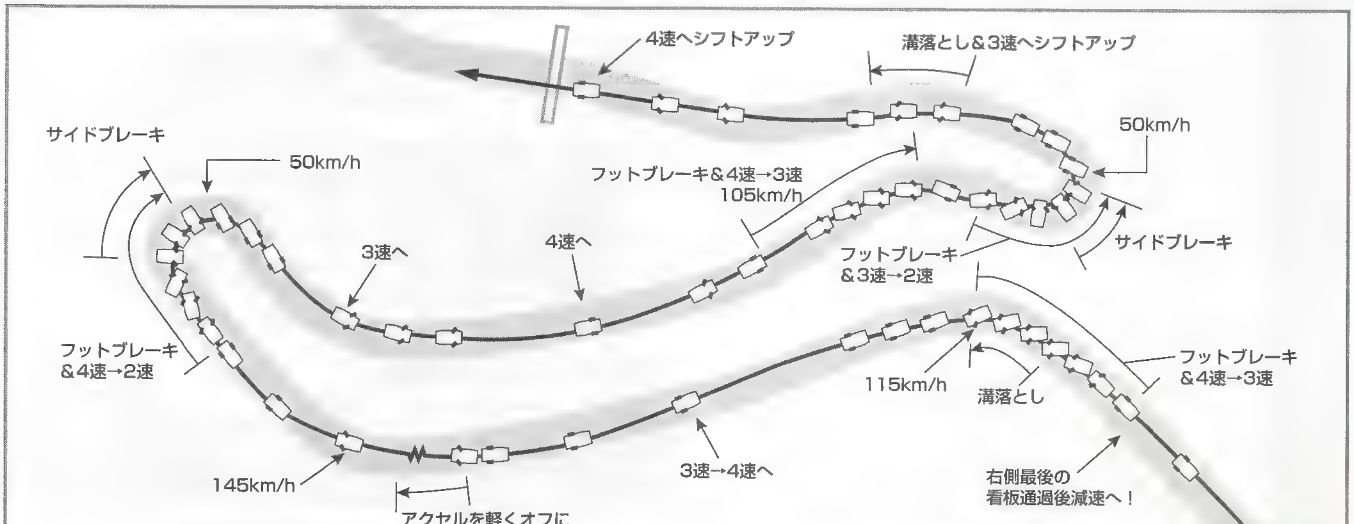
ヘアピンを抜けたら加速。この緩いS字は直線的に走るが、インに寄って溝落としを行なっておくといいだろう。

そしてチェックポイントへ。

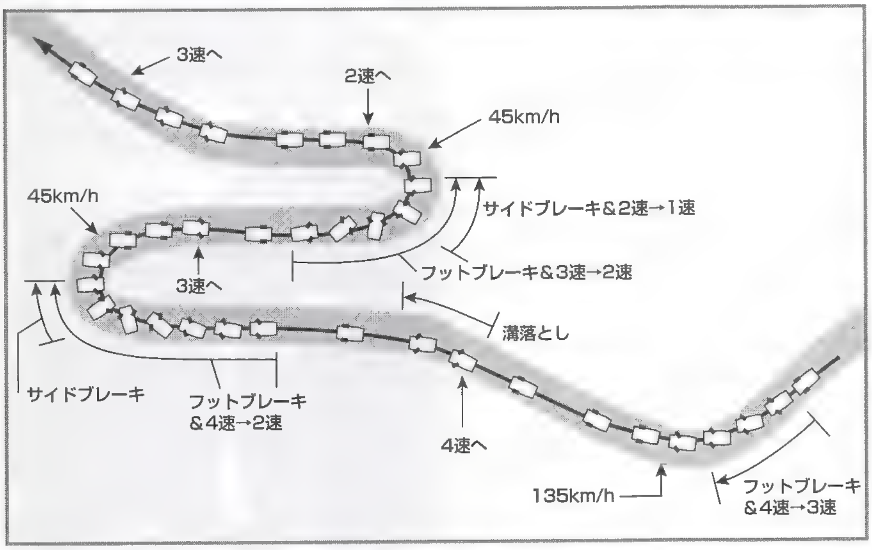

減速が間に合って、素早い切り返しができれば、ここのヘアピンはもう大丈夫！


手前の緩い右をアウトインインで抜けて、すぐに切り返せるようにすること！


二つめのヘアピンは、その手前にある緩い右コーナーの攻略が大きなカギになる。

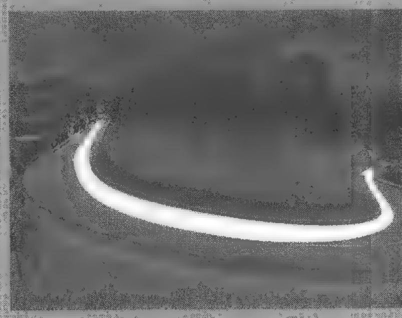


溝落としを活用しよう①：溝落としを使うと、なぜコーナーを速く抜けられるのか？　それは、コーナリング時にアウト側へ働く遠心力に、溝にタイヤを引っ掛けることで起こるイン側への力が対抗し、最短となるイン側のラインを普段よりも楽に取れるからである。また、タイヤを溝に落とせば、車はある程度溝のラインに沿って自動的に曲がってくれるのだ。



コーナーへの進入速度に注意！

B区間



このコースのだいご味が味わえるのが、このB区間。ヘアピンコーナーあり、思い切り飛ばせるストレートあり……と、多彩なドライビングを楽しめる。

しかし、その多彩なドライビングを楽しむための攻略は、そう簡単にはいかない！ ストレートとヘアピンをつなぐ部分で、非常につまずきやすいのだ。

その主な原因は、ヘアピンへの進入のさせ方の悪さ。ストレート部分後半で高い速度となるため、ヘアピン進入時に減速が間に合わず、壁にぶつかってしまうというわけだ。このつまずきを改善する方法は、ストレートで飛ばし過ぎずに、ブレーキを早く踏む勇気を身に着けること……これに尽きる。

では、具体的な攻略に入ろう。まず、B区間開始地点となる第1チェックポイント通過直後には、いきなりキツめの右コーナーが待っている。ここはアクセル全開では抜けることができないので、減速&シフトダウンでミスを抑えよう。ここを抜けたら、すぐにコース左に寄ってタイヤを溝に落とし、右→左の連続ヘアピンへ進む。

この連続ヘアピンの一つめがB区間で最も重要になるところだ！ 問題となってくる減速開始のタイミングは、緩い左カーブを抜けてすぐがいいだろう。そこからの減速なら遅過ぎることはない。このタイミングで安全に進入できることを確認したら、プレイ回数を重ねるごとに、徐々にブレーキングのタイミングを遅らせていこう。完成形となるタイミングは、左のガードレールに達する数メートル手前からになるぞ。

ここを抜けたらすぐにラインを右に寄せ、左ヘアピンの準備に入る。コース右の外から張り出した木を過ぎた辺りから減速を始めるといいだろう。





一つめで減速&溝落としができれば、次の右への切り返しでぶつからない！

思い切り飛ばした先にある連続コーナーは（右下図参照）、一つめのパスが重要。





溝落としも使ってラインがふくらむのを抑えつつ、直線的に抜けていく！

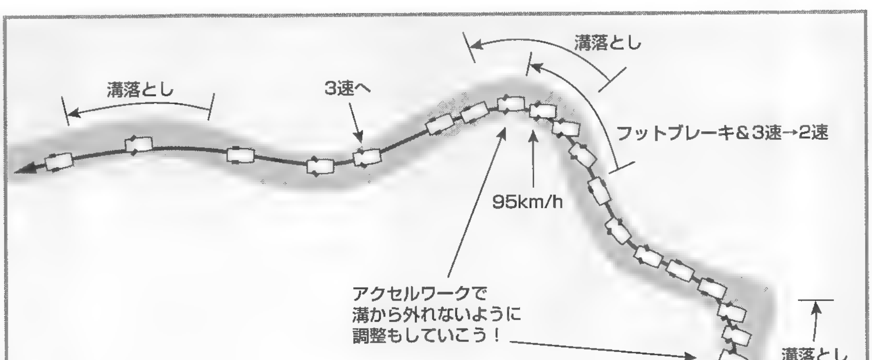
緩い右コーナーをインで抜けて、次の左コーナーへアウトから進入しよう。

連続ヘアピンを抜けたら、アクセル全開！ コース幅を十分に使って直線的に走り、加速を優先させていこう。

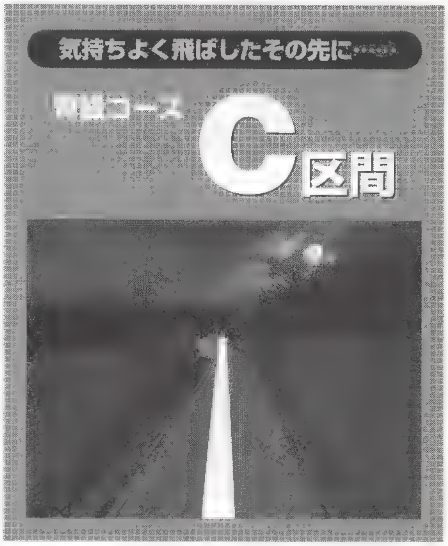
この加速地帯の緩い左カーブ（二つ目のカーブ）には、通常よりも狭い、小さな溝がある。この溝を利用すると、楽に小さく左に曲がることが可能。しかし、溝落としに失敗するとラインがふくらむことになるので注意しよう（攻め過ぎに注意！）。

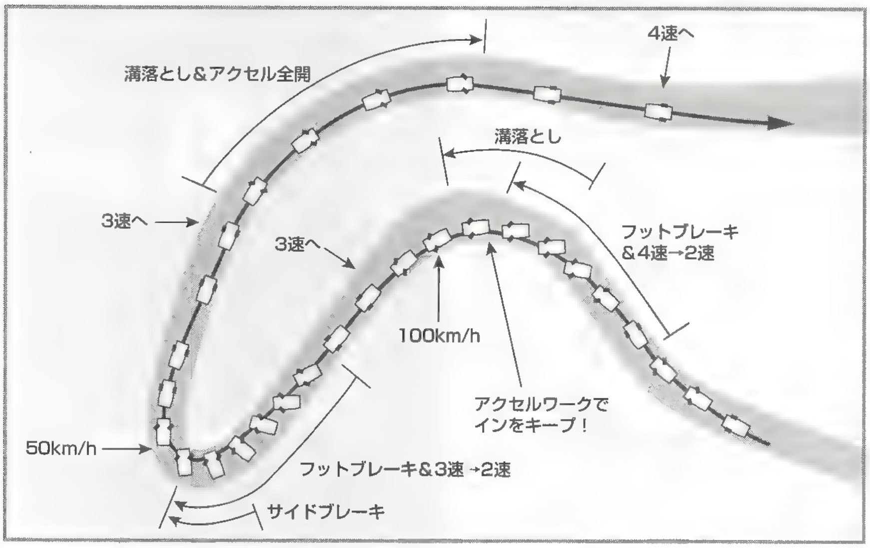
加速地帯を抜けた先に待ち受けているのは、難しい連続コーナー。一つめのキツい左コーナーへの減速開始は、コース右側にある最後の黄色の看板を目安に行なおう。この左コーナーは形がゆがんでいるので、コーナー奥で車をインに深く向け、なおかつ溝も使ってインを死守！ これで次の緩い右コーナーでぶつからなくなる。ここが重要！

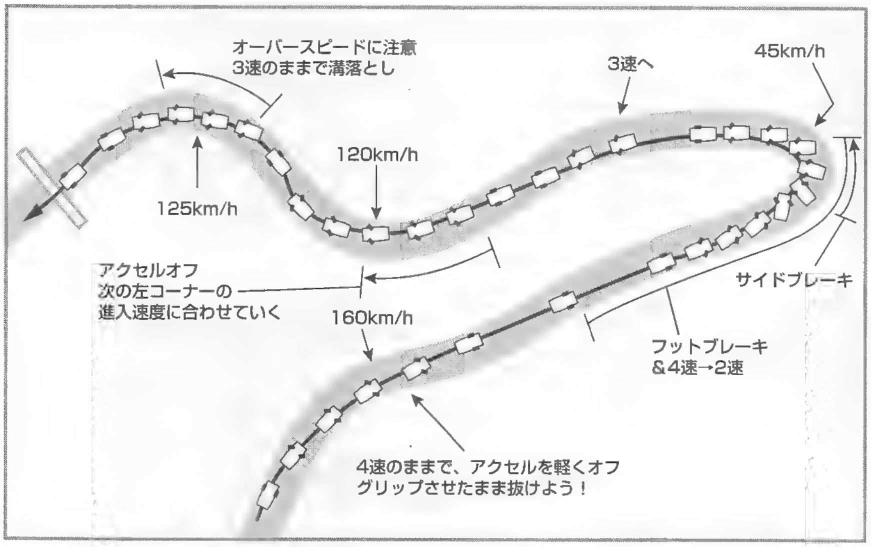
ここを抜けたら、後はリズミカルにインを走り抜けていくだけ。残りの緩い右→左カーブでは、しっかりアウトインアウトで弧を大きくし、どんどん加速していこう。もちろん、そこでの溝落としも忘れずに！



溝落としを活用しよう②：溝落としは、溝がある部分で必ず行なった方がいいというわけではない。「遠心力に対抗する力を得ることで、ラインがふくらまない」という利点は、インに寄っている部分のクリッピングポイントで使うことで、真価を発揮するのだ。このように溝落としを使えば、走行距離を減らすことができ、タイム短縮が期待できるぞ。







C区間は、長い直線部分の前後にあるコーナー群をうまくクリアすることが重要となる。

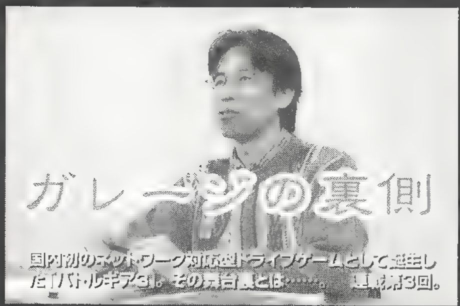
まず、前半部分にあるヘアピンへの進入時は、減速をコース左側の石垣があるところから開始しよう。このヘアピンは結構角度がキツいので、思い切って車をインに向けるように。

直線部分につながる緩く大きな右コーナーでは、長い間溝落としすることがポイントだ。このコーナーを抜けた後は、しばらく全開走行。多少左右に曲がるが、基本的には直進だ。

後半にあるコーナー群の前に、ちょっとキツい右カーブがあるが、ここはアクセルオフによる減速で抜けられる。その先で左→右と緩いカーブを抜けるが、二つめの右カーブでは極力手前から減速し、その先のヘアピンへの準備に入ること。ヘアピンのクリアは、この減速のタイミングにかかっているぞ！

残りの右→左のコーナーはキツくないが、一つめの右コーナーで少し減速して、次の左コーナーの弧を大きくしていこう。

（次号、コース後半へと続く）



「バトルギア3」の制作に、私は前プロデューサーの仕事を引き継ぐ形でかかわり始めました。そのとき、当然「『バトルギア』という人気シリーズの内容を引き継ぎつつ、ゲームとしての新しさを出す」ことが命題として上がったんですね。そこで考えたのが、「詳細な走行データの閲覧」でした。

私自身、車が好きでサーキットにプライベートで行くんですが、そこで得られる経験をゲームに反映してみればいいのではないかと思ったんです。具体的には、「自分や他人の走行データをしっかりと閲覧できれば、より速い走り、タイムアタックへのモチベーションにつながるだろう」ということを考えました。

このアイデアには、結構自信があったんですね。根拠は無かったのですが（笑）。なので、「BG3ガレージ」にあるデータ分析機能は、自分の趣味を反映したところが出発点になっています。言い換えるなら、『バトルギア3』は、「インカムを上げるにはどういう要素が必要だろう」という逆算から作っていったゲームというわけではないんです。

開発には、「ゲーム自体は前作から全然変わっていない」という声も寄せられます。しかし、「実車の性能やスペックを忠実に反映する」というゲーム性は、なるべく壊したくなかったんですね。シリーズものですから、いいものは当然継続していきたいと思いますし、チューニングなどに頼らない、「自分の腕一本で勝負」という部分は大事にしたかったんです。そこの部分は守れたと思います。

ただ、『バトルギア3』はネットワークでいろいろシステムに追加が可能なので、皆さんからのご意見メールは随時お待ちしています。



「バトルギア3」企画担当
森山 由浩
（株）タイトーGM開発部開発チーム所属。『バトルギア』シリーズは、初代から担当してきた。氏のドライブテクニックは相当なもの。

「バトルギア3」設置店舗募集！：本コーナーでは「バトルギア3」設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、199ページの募集記事を参照願います。

上位キャラクターの牙城を突き崩せ!!

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

[illegible]

そろそろコンプリートが見えてきた？

クエストアイテム総まとめ

あれ、このクエストやったっけ？ そんなアナタのために、チェックリストを作成しました。

[illegible] 上にある球の数字が一つずつ [illegible] なればクエスト成功というも [illegible] に目星を付けておくべし。

インプレッション

巷のレベルが非常に高いだけに、新規プレイヤーは参入しづらく感じてしまう。しかし、本作は間違い無く歴史に残るゲーム。このバトルに参戦しておかないと、後で必ず後悔するぞ！

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■稼働予定：[illegible]
■価　格：[illegible]
■問合せ先：[illegible]

～新クエスト「球の数を1にしろ！」で獲得できるアイテム～



クエストアイテムチェックリスト

[illegible]

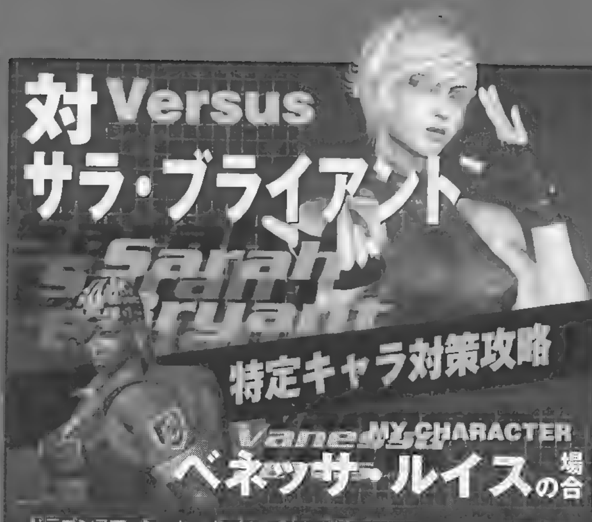
アイテムが獲得できるノーマルクエスト

クエストA	[illegible]
	◎段以上の△（キャラ名）に7（以上）連勝[illegible]
クエストB	○段以上の△（キャラ名）に10（以上）勝しろ！
クエストC	○段以上の△（キャラ名）に5[illegible]ントで勝て
クエストD	○段以上のプレイヤーに7[illegible]

～クエスト内容／獲得アイテム対応表～

	ノーマルクエスト				イベントクエスト			
[illegible]	クエストA	クエストB	クエストC	クエストD	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アキラ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジャッキー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
サラ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ラウ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
パイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ウルフ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ジェフリー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
カゲ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シュン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
リオン	スカイブルーテン[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アオイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
レイ・フェイ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ベネッサ	暗視ゴーグル	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブラッド	1P腕モンコン（緑） 2Pアロハシャツ（水色）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゴウ	1P袖刺繍（英語） 2P胸タトゥー（火炎花）	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、威力などについては、すべて編[illegible]す。また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作バージョンAを「Ver.A」、本作バージョンBを「Ver.B」（両者を表す場合は「EVO」）と略記している場[illegible]



対 Versus サラ・ブライアント

Sarah Bryant

特定キャラ対策攻略

MY CHARACTER Vanessa ベネッサ・ルイスの場合

ドラゴンスマッシュキャノン(⇦⇩Ⓚ)など浮かせ技からのコンボが強力なため、ダメージ単価では分が悪い。ガードしてからの反撃で手堅く闘おう。

Text：栗田

全キャラに共通する対サラの基本

中間距離では、まずドラゴンスマッシュキャノンを警戒する必要がある。リーチが長く、立ちⓅをある程度スカすこともあるので、不用意に立ちⓅを出すのは禁物。ガードすれば中量級Ⓟまで確定するので、しっかりガードして反撃しよう。

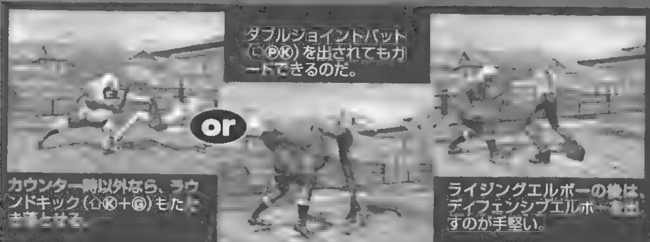
近距離では、発生の早い立ちⓅから繰り出されるパンチサイドキック(Ⓟ⇩Ⓚ)に注意。立ちⓅをガードした後に「屈伸」で対処しようとすると、この技でよろけさせられてしまう。この後は強力な二択を受けるはめになるので、「屈伸」に頼らず思い切って逆二択を仕掛けよう。なお、パンチサイドキックを最速で出してくるようなら、遅めに暴れることで投げとの二択に対応できる。

また、フラミンゴからの連係にしっかり対処できないと勝ち目は無い。基本的な対応は、しゃがみガードで様子を見るか、サラの腹側に避けること。うかつに技を出すと、特殊上段技のライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)などでつぶされてしまう。相手の選択肢を読んで的確に対応しよう。



[illegible]

[illegible]



ダブルジョイントバット(⇦ⓅⓀ)を出されてもガードできるのだ。

or

カウンター時以外なら、ラウンドキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)もたたき落とせる。

ライジングエルボーの後は、ディフェンシブエルボーを出すのが手堅い。

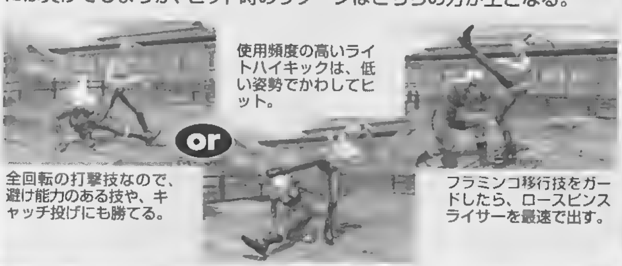
[illegible]

[illegible]

フラミンゴに有効な固有技

ガードしてもサラが有利となるスイッチキック(⇦Ⓚ)やダブルライズキック(⇦Ⓟ+Ⓚ)ガード後は、ロースピンスライサーが有効。クラッシュロー(フラミンゴ中⇩Ⓚ)、カットインミドル(フラミンゴ中⇧Ⓚ)、サマーソルトキック以外の主な選択肢をすべてつぶせるのだ。

また、ディフェンシブならパーリングコンビネーションも効果的。ロースピンスライサーと違ってロースピンキック(フラミンゴ中⇩Ⓚ+Ⓖ)には負けてしまうが、ヒット時のリターンはこちらの方が上となる。



使用頻度の高いライトハイキックは、低い姿勢でかわしてヒット。

or

全回転の打撃技なので、避け能力のある技や、キャッチ投げにも勝てる。

フラミンゴ移行技をガードしたら、ロースピンスライサーを最速で出す。



サマーソルトキック(⇦Ⓚorフラミンゴ中⇧Ⓚ)ガード後は間合いが離れるが…

その場からレッグボマー(⇧Ⓚ+Ⓖ)が確定。チャンスがあれば確実に決めておきたい。

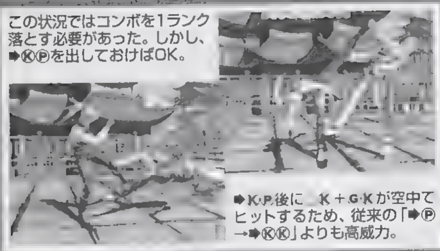
サラ・ブライアント
Sarah Bryant



[illegible]1フレーム[illegible]がコンボを進化させた

キャラ限定コンボで威力アップを目指せ

[illegible]



この状況ではコンボを1ランク落とす必要があった。しかし、➡Ⓚ Ⓟを出しておけばOK。

➡K·P後に K＋G·Kが空中でヒットするため、従来の「➡Ⓟ→➡ⓀⓀ」よりも高威力。



転倒立への最大ダメージは「 K→大タウン攻撃」だが、仕切り直しがネック

キャラ限定コンボリスト ※ダメージ値は始動技ノーマルヒット時のもの

キャラ／状況	コンボ&ダメージ値
ラウ、ジャッキー／ハの字ノーマルヒット	[illegible]（1フレーム入力）[illegible] ダメージ値[illegible]
ベネッサ／ハの字	[illegible] ダメージ値[illegible]
ウルフ／状況指定無し	[illegible]（1フレーム入力）[illegible]（フラミンゴ[illegible]）[illegible] ダメージ値[illegible]
シュン／[illegible]	[illegible]（フラミンゴ[illegible]）[illegible] ダメージ値[illegible]
シュン／転倒立	[illegible] ダメージ値[illegible]
シュン／[illegible]	[illegible] ダメージ値[illegible]

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis



オフェンシブの[illegible]ライトニングスマッシュ（[illegible]＋Ⓚ）カウンターヒット時のコンボを細かく紹介していこう。

ライトニングスマッシュカウンターからのコンボ

[illegible]

ライトニングスマッシュからのコンボリスト	[ダメージ]
①立ちⓅ→アッパーヒールソード（⇧Ⓟ＋ⓀⓀ）	[38]
②立ちⓅ→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）	[36]
③しゃがみⓅ→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）	[35]
④アッパーヒールソード（⇧Ⓟ＋ⓀⓀ）	[34]
⑤ストッピングトー～セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）	[32]
⑥ストッピングロースマッシュ（⇩ⓀⓅⓅ）	[24]
⑦しゃがみⓅ→スマッシュアッパー（立ち途中Ⓟ）	[23]
⑧イントルードコンボ（⇧ⓅⓅ）	[18]
⑨ストッピングトー（⇧Ⓚ）	[16]

		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	平	2	2	2	2	2	2	3	2	5	9	5	5	8	6	8
	ハ	1	1	1	1	1	1	3	3	4	8	7	7	6	8	8
[illegible]	平	2	2	2	2	2	2	5	3	5	9	5	5	8	6	8
	ハ	1	1	1	1	1	1	7	3	7	8	8	6	6	8	8

[illegible]

ライトニングスマッシュ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→チョッピングフック～ボディスマッシュ（Ⓟ＋ⓀⓅ）



[illegible]



今回は壁際での攻防を紹介。

壁際では攻防が重要

ウンターヒットさせた場合、アゴ崩れ中は壁に当たらない



相手が壁際の場合は、月影を狙っていく。狙いはカウンターヒット

アゴ崩れを誘発したら、素早く稲妻（みぎひばら）蹴りを出していく。

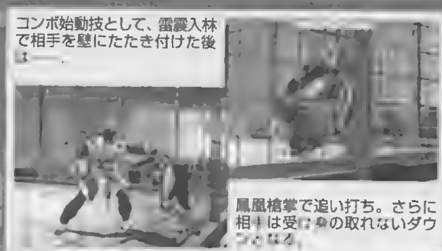


壁よろけ後は、中段攻撃の隼臆か蒼穹からのコンボを決めよう。

さらに壁ヒットで受け身の取れないダウン。ここからダウン攻撃を決めよう。

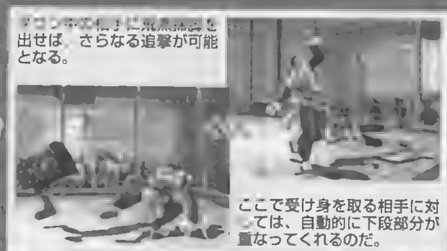
受け身攻めを想定したコンボ





コンボ始動技として、雷霹入林で相手を壁にたたき付けた後は――。

鳳凰槍掌で追い打ち。さらに相手は受け身の取れないダウンとなる。



ダウン中の相手に旋風踢を出せば、さらなる追撃が可能となる。

ここで受け身を取る相手に対しては、自動的に下段部分が重なってくれるのだ。







今月は格闘新世紀Ⅱスペシャル!!

時期的には既に結果をご存じの方も多い「格闘新世紀Ⅱ」。バチャっ子 インフィニティでは、それを独自の視点と突撃インタビューで味付けし、皆さんにお届け。あの大舞台で、“大覇王”は……対する“大僧正”は、あんなことやこんなことを考えていましたとさ!

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION
バチャっ子 インフィニティ エボリューション

セガオフィシャルの全国大会

格闘新世紀Ⅱ スペシャルリポート

4月5日に行なわれた本戦で、ついに4万人のバーチャプレイヤーの頂点が決定した!!

Text:栗田



ベスト8からの激戦に注目!

最初にベスト4へ進出したの[illegible]「[illegible]」と[illegible]内対決を制した「ホームステイア[illegible] [illegible] Ⓚ+Ⓖ→後蹴連腿(⇧ⓀⓀ)という連係で「がいつ」に1[illegible] [illegible] 活躍が記憶に新しい「へるる」が「そうたいしょ」に2本先[illegible]

で追い込まれる。だれもが勝[illegible] 3本目を取ると、そのまま奇[illegible]

そして第3試合では、大本命の“バーチャ神”「ちび太」が登場。「南アキラ」と対決する。後に、「相手が相手だけに、[illegible] 白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)をぶ[illegible]ンターヒット。その後も思い切りのいい攻撃が当たり続け、[illegible]↓鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)で一気にK.O.。「南アキラ」が[illegible]

[illegible]「養老影」と対戦。しかし、優勝のプレッシャーからか、[illegible]力伯仲している両者にとって[illegible]が3−1で勝利を収めた。

いよいよファイナリスト決定!

準決勝第1試合は「ホームステイアキラ」対「へるる」。レイ・フェイ[illegible]の言葉通り、「ホームステイアキラ」がいとも簡単に2本先取。またしても「へるる」[illegible]し、ここからの粘り強さは一[illegible]けに2本取り返すと、ファイナルラウンドはエクセレントで勝利。またしても素晴らしい逆転劇を演出したのだ。

[illegible]大幅に覆す結果となった。1本目で「南アキラ」の体力を[illegible]した「養老影」が、悪い流れを断ち切れない。逆に「ちび太[illegible]アキラ」は、この機を見逃さずに攻め立てる。そして、最後は提頂弾腿(Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す)からの豪快なコンボでK.O.。3−0の快勝で[illegible]


“バーチャ神”「ちび太」は、前回に続いてベスト8で姿を消してしまった。

そして「大覇王」誕生!!

[illegible]

一方の「へるる」は1試合を除いてすべて3−2の接戦。しかも全試合で1本目を落としており、逆転に次ぐ逆転で[illegible]キラ」はすべて3−0か3−[illegible]

そして、2試合先取という特別ルールの決勝戦でも両者[illegible]衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)や白虎双掌打で冷静にレイ・フェイに[illegible]この展開は「へるる」逆転の[illegible]2本目を取ってからはペースを握り、エクセレントを含む3−1で逆転勝利。勝負はついに最終戦までもつれ込む。

試合後、「1勝してやましい気持ちになってしまった」と本人が語ったように、この[illegible]きない。セットカウント3−[illegible]を決め、京都の「南アキラ」[illegible]


華麗なステップではNo.1といわれて[illegible]た「南アキラ」が、ついに実力でも頂点に!!

総評 親方ビジョン 総評

「関東勢は全国大会で優勝できない」というジンクスをよく耳にする。実力的には抜きん出ているはずの関東のプレイヤーが、確かに勝てない。今回の大会でもそのジンクス通り、優勝者は京都の「南アキラ」という結果になった。もちろん偶然ともいえるが、大会後の選手の発言を聞いて、それだけでは片付けられない理由を感じた。

ベスト8で敗退した「つちくも」は、「ちび太」の敗退で自分が本命になったことを感じ、気負い過ぎて動けなくなったという。その「つちくも」を倒した「養老影」も、難敵を倒して「これはイケる!」と思った途端「南アキラ」に敗北。また、準優勝した「へるる」は大会後のインタビューで、「欲が出てしまった」と敗因を語っている。つまり、“読み合い”の要素が非常に重要なVFシリーズでは、予想以上に精神状況が結果に影響しやすいということではないだろうか。常に優勝候補筆頭である「ちび太」に至っては、どれほどのプレッシャーを感じていたか分からない。

ここで気になるのは優勝した「南アキラ」の心境だが、彼はこう言っている。「ちび太が相手なら、負けても(地元のみんなが)納得してくれるだろうと思って思い切りやった」と。いい意味での“開き直り”によって実力を発揮できたことが、大きな勝因だったといえよう。

バチャっ子 EVOLUTION

ジンクス補足:今回の結果を受けて、より複雑になったジンクスを耳にした。それは、「ちび太を倒した地方の地味なプレイヤーが優勝する」というもの。地味という表現はやや失礼かもしれないが、なるほどと思わせるものはある。ちなみに、このジンクスが当てはまるようになったのは、「VF3」で優勝した某鷹嵐プレイヤーからのようだ……。

"大覇王" 格闘新世紀II優勝者 南アキラ インタビュー

大覇王どんな感じ？

──優勝おめでとうございます。「大覇王」という称号は、本人的にはどうですか？

■南 [illegible]って無いですし、うれしいですよ。

──今は、その称号カードで。

■南 そうですね[illegible]

──回りの反応はどんな感じ？

■南 メッチャ入ってきますね〜。

──じゃ大会の話なんですけど、[illegible]ってもう[illegible]ありがとうございま[illegible]す」みたいな感じで……スゴい冷[illegible]な人が[illegible]とか

■南 あのと[illegible]て、気が付いたらベスト4くらいで。去年3回戦で死んだし、それ[illegible]

──[illegible]

■南 でも[illegible]

[illegible]

■南 [illegible]ってくるんだったんで[illegible]バいと思って。養老さんとは対戦していうイメージあって、また「負けてもしゃあ無い」って思った。

──養老も後ろダッシュとかアキラ対策キッチリやったけど、いい[illegible]ごく悔しがってた。それから決勝[illegible]でレイ・フェイやってて、実はすごく強いって聞いたんだけど。

■南 あ、やってますよ。そううっす[illegible]

[illegible]エイやってるときに白虎だけで殺[illegible]

──ハハ、なるほど。じゃ、へるる[illegible]

■南 [illegible]ケるんじゃないかな？と。

──これはつちくもが言ってたんだけど、「ちび太に勝ったから、こりゃ優勝しなきゃ」とかいったプレッシャーは無かった？

■南 あ、それは無かったですね。

──じゃあ一番キツかったのは？

■南 [illegible]アの1回戦が八百一だったんす[illegible]キワの勝負やったんですよ。

──あ〜、アキラ対決。もうエリアでキツいのはやってきた、と。

■南 [illegible]らステップという印象があるんですが、コダワリとかは？

■南 そーすね。やっぱ速く動け[illegible]

──アレ見てやりたいと思う人[illegible]

■南 [illegible]

[illegible]りやってる感じで。[illegible]



緊張のせいで「へるる」とは対照的なキャラになったことも、逆に会場を沸かせた！

[illegible]やがみダッシュ→しゃがみ後ろダ[illegible]

■南 それは自分的には無い。た[illegible]かましてから投げたり、程度で。

──では、バーチャ歴は？

■南 「VF2」の中盤から。

──ライバルとかは居ますか？

■南 [illegible]

[illegible]いうことで。あ、そういや、どう[illegible]は？ ヒマつぶし」とかいう感じ[illegible]

■南 アハハハ（笑）。ヤバかったスかね？ あれ。

[illegible]

■南 アレは……ホンネですね（笑）。

──ヒマつぶしで頂点まで立つってのもスゴいけどどうなの？

■南 [illegible]

──では最後に何か一言。

■南 白虎だけのアキラって言われへんようにいきたいっすね〜。



地味キャラと思われた"大覇王"にも、勝利の瞬間はガッツポーズが飛び出す。



準優勝 へるる インタビュー

大僧正、輝く！

──まず、おめでとうと言うべき[illegible]

へるる ありがとうございます。

──最後は悔しかったですか？

へるる [illegible]

──全然？ 満足？

へるる [illegible]がエントリーして……それを勝[illegible]り[illegible]勝者に視線がいくじゃないですか。準決勝辺りから、メインスクリーンに映ったり……。

──あのへん2-0とかスゴい勢いで負けそうで、逆転、逆転していうのを繰り返してるじゃない。

へるる [illegible]後はエクセレント勝ちよ!?

──[illegible]

へるる 闘劇もそうなんだけど、[illegible]

──素晴らしい！ 愛されてる。

へるる もう自分の中でもアレ（メインモニター）に映れば勝て[illegible]

──2本取ってるのに、ちゃっか[illegible]いやスゴい才能だな〜と思って。

へるる [illegible]い込むというか、いい流れで。

──ゲーム的にも、その展開だとサクっと負ける人は多いと思う。

へるる すべては運命なんだろうけど。

──さすが大僧正、悟っている!!

へるる 途中から悟り開けちゃったね。逆に、アセってテンパって[illegible]



あの大舞台でこのパフォーマンス[illegible]んだ本物のエンターテナーだよ!!

──（笑）。じゃあ、秘けつは、いい意味での開き直り？

へるる [illegible]欲が出ちゃって（笑）。2試合目取って、ニヤけて。でも悔いは無し。自分の中では完全燃焼。

──[illegible]ポートみたいの入ったでしょ？

へるる あれは準決勝終わったら、[illegible]れで緊張で子犬のようにブルブルしてたら、スタッフに「何かやっ[illegible]

──あ、特にシナリオがあったわけじゃないんだ。芸達者だなぁと思いながら見てたけど。

へるる で、やられ役の方がオイシイじゃないですか。だから「僕ずっとガードしてますんで、しばらくしたら胸ぐらつかんで[illegible]僕がリアクションしますという[illegible]は「何もしないでください」って。

──なるほど。お疲れ様でした。

へるる あ、お疲れ様でした。



無念！豪傑＆鳳凰 そのほかの注目プレイヤー

特別推薦での出場となった豪傑＆鳳凰は、期待通りに初戦を勝利で飾るも、それぞれ3回戦、2回戦で敗退。順歩翻膀（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）からのコンボミスが響いて、身内の「ホームステイアキラ」に負けた"豪傑"「大須晶」は、「コンボミスに尽きる。内容はよかったんだけど……」と悔しさのにじみ出るコメント。相手のミスに付け込めず「養老影」に屈した"鳳凰"「ナポレオン」も、「チャンスを取りこぼしてしまった。地走り（⇧Ⓚ）がスカってるのに何もできなかった……」と自分のミスを悔やんでいた。

比較的波乱の少ない今大会だったが、この前に行なわれた「闘劇」で圧倒的な強さを発揮して優勝した「ゲームセンター嵐」が、千葉の強豪「サム」の"野生バーチャ"の前に倒れたのが、波乱といえば波乱。相手が悪かったこともあるが、大きな大会で安定して活躍することの難しさを、改めて感じさせる結果となった。

はみ出し EVOLUTION 「南アキラ」氏は好青年だった！：全国大会では非常に寡黙な印象を受けた「大覇王」だったが、これは単に緊張していただけらしい。大会から約10日後のこのインタビューでは、気さくにこちらの質問に答えてくれた。"ヒマつぶし"で全国優勝を果たした「南アキラ」氏の、今後の活躍に注目していきたい。

VFR

BT杯最後のシード権をかけて、北の聖地がまたも熱く燃えた!!

新潟ポピー・P-CUPリポート

Text：鶴巻 雄一　Photo：Hiroto.G

今年1月に行なわれるはずだった、東北での初のCUP戦。その、（諸事情により）宙に浮いていた最後のシード枠をかけ、ビートライブ店長「山岸」、関西の首領「ZAP」両氏が見守る中、“北の聖地”がまたもや熱く燃えた!!

去る3月30日（日）、新潟ポピーにて「The 4th POPY CUP」が行なわれた。当日は、店内はほぼ「EVO」貸し切り状態の中で、プレイヤーは何と！　前回10月の「The 3rd　P－CUP」を大幅に超える59チーム（295人）。ギャラリー100人強、合わせて400人以上が集結!!　店内は人、人、人……外を見渡せば、店舗駐車場だけでは足りずに隣の刑務所横まで、まるで出所待ちのような車の数……。

大会は、5on5勝ち抜き戦。最後のシード権ということもあり、予選は過去に前例の無い5トーナメント（1位が決勝へ勝ち抜け。シード枠、過去～最近の大会実績も考慮）。予選2位のみプレイオフ3on3のブロックトーナメント。4チーム勝ち抜けのチーム戦とはいえ、一度負けたら後が無いこの緊張感のために、おのずと硬くなるプレイヤーや、試合終了後に悔し涙を見せる者も……。

予選では、シードチームJOE、重傷率いる「（有）原黒商事」が、地元新潟「デイトナ硝子の10代」（先の闘劇でベスト8を決めた）にプレイオフ行きにされるだの、今一番「神（ちび太）」に近い男・拝人と「モラリスト」（ゲリラ、つちくも）が合体したシードチーム「普天王」が、予選決勝で5－4で地元新潟「越後会」にあわや、という場面もあったが……。シードチームはあらかた決勝トーナメントに駒を進める（大方の予想通り？）。激闘の予選・プレイオフを勝ち抜いた、ベスト16の強者が決まった。

決勝トーナメント注目チームは、やはり闘劇絡み!!　どうしてもシード権の欲しい地元「具志堅祭」ナガト、不動はベストメンバーをそろえ完璧にするため「バーチャ神」まで召喚する徹底ぶり！　そして闘劇の熱気を一気に氷点下に下げた、場の空気が読めない男エド率いるシードチーム「けんちゃん軍団」。エドのアッパーが、闘劇に続きまたも神の胸元に突き刺さるか？　さらに「VF応援団」。これまた先の闘劇で「嵐」を巻き起こした男（ゲームセンター嵐）が新潟に「暴風雨」と化して上陸!!　ほかのメンバー見ても最強の布陣（ムッキー、ヒジテツ、ヌキ、みんごる師範）。どうするよ？

そして迎えた決勝トーナメント。1回戦では、安泰と思われた、大須晶（豪傑様）率いるチキン影三人衆（養老影、ジン、すけるとん）の「出撃トリプルチキン」が、栃木エリア最強＋三闘士の一人（東京メガネ）とのコラボレーション「テキサスロングホーン」の前に撃沈（東京メガネの「先生ぶり」がここで大爆発!!）。

このような、あまりにも危ういパワーバランスに会場が動き出す!!　ついに「バーチャ神」ちび太の登場……。対「普天王戦」、まずつちくもが「具志堅祭」を3タテ。絶望的な空気を打ち破るべくナガトが意地を見せ、つちくもを破り神を援護するがここまで……。そして神に一番近い男・拝人登場、対するは大将ちび太。「いくら神といえど4タテは……」の空気の中、対拝人戦で2本先行されるが、ここから奇跡が始まる。拝人、黒王号、そしてゲリラ。神の前でモラルを問うことは、あまりにも無意味な行為だった！　そして、大将戦でついにバナナ・トキオーが、神の前にひざまづいた……「神、健在をアピール!!」。続く「犬小屋」戦も、同じ流れのまま四人抜かれ、再度ちび太登場。「バーチャ神」は、またもやギャラリーを沸かすドラマチックな大逆転の5タテ！　会場を最大の盛り上がりへと「神」が導いてゆく!!　一方では「VF応援団」が、東京メガネを、そしてエドを力ずくでねじ伏せ、決勝へ勝ち上がる。

いよいよ決勝。「具志堅祭」は、これまで二度にわたって神に救われている。今度こそ神の力借りずに、自分たちの力で……シード権を!!　対する「VF応援団」先鋒は、暴風雨と化したゲームセンター嵐！

先鋒の具志堅祭　加奈は嵐の前にストレートで敗れ、続く不動、桐生、そして追い込んだものの、ナガトも同じく撃沈！　やはり神頼みなのか……。そして三たび、大将ちび太登場!!　2本先行される立ち上がり。しかし台本通りなのか？　ちび太が1本取り返し、2－1からまたも奇跡が!?　総立ちのギャラリーは、「神っぷり」をまたもや魅せ付けられるか……と思いきや、今大会でさまざまな奇跡を起こし続けた「バーチャ神」の追撃もここまで。ついに嵐という名の暴風雨に呑み込まれた。5タテを決めたその瞬間、彼（嵐）は「風神」と化していた!!　この強さが本物なのかは、4月6日の格闘新世紀Ⅱで問われるところだが……。格闘新世紀Ⅱ、そして5月のBT杯へと続くこのアンカーリレーは、まだまだ終わらない!!



「神ワールド」でチームを引っ張るも、決勝で力尽きたちび太。



優勝チーム「VF応援団」。手前左から嵐、ヌキ、奥左からムッキー晶、マスク・ド・ヒジテツ。闘劇に続き、嵐が大爆発!!　……で、みんごる師範はいずこに？

EVENT INFO
VFR公式ホームページ　http://www.beat-tribe.com/vfr/
Amusement Stage POPY　http://popy.tv/

募集要項

ビッグイベントラッシュも、後はビートライブカップを残すのみ……。はたして、伝統あるチーム戦を制するのは？　西か東か？　ベテランかニュージェネレーションか？　[illegible]ルかファンタジーか？　……と、いろいろ期待したくなる今日このごろ。皆さんも、ぜひ会場に足を運ぶことをオススメします。やっぱり生で見るライブ[illegible]

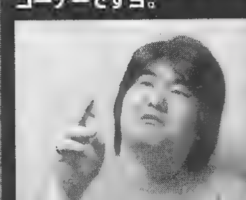
〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンタープレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
[illegible]

[illegible]



アストロシティ 格闘新世紀Ⅱ スペシャル

今回は店舗すら出なかったアストロさんが、格闘新世紀Ⅱを語る！　という意味不明なコーナーですヨ。



頭文字D Arcade Stage Ver.2



東京有明に屈強の走り屋たちが集結！

頭文字D Arcade Stage Ver.2

史上最速伝説決勝 in Game Jam Storm リポート

全国14カ所で行なわれた店舗予選。見事勝ち抜いてきた16名の代表者たちが、その頂点を決定すべく有明TFTホールに集結！ 果たして、だれが"最速"の称号を手に入れたのか!?



各店舗の代表となった16名。セガ・ロッソの新井氏による開会宣言で、大会はスタートした。



セガ・ロッソの新井プロデューサーによる、PS2版『頭文字D スペシャルステージ』のプレゼンテーション。ソフトは6月26日に発売される予定だ。



大会前には、声優さん二人を交えたトークショーも行なわれた。写真左が藤原拓海役の三木眞一郎氏、写真右が武内樹役の岩田光央氏。

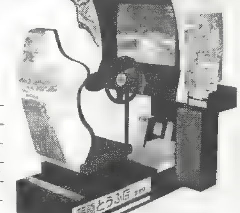
去る4月5日、東京有明TFTホールにて『頭文字D Arcade Stage Ver.2』の全国大会、その名も「史上最速伝説」の決勝が行なわれた。当日の天候は暴風雨にもかかわらず、会場にはたくさんの『イニD』ファンが詰め掛けたぞ。

大会前には、PS2版『頭文字D スペシャルステージ』が初お披露目。セガ・ロッソの新井氏が会場に駆け付け、気になる家庭用ならではの要素を説明してくれた。さらにTVアニメでもおなじみの声優、藤原拓海役の三木眞一郎氏、武内樹役の岩田光央氏がスペシャルゲストとして登場！ PS2版収録秘話など、ちょっとしたトークショーがあって原作ファンも大喜び。会場が大いに盛り上がったところで大会はスタートした。

北は北海道、南は九州と、全国14カ所の店舗予選を通過した16名で争われた決勝大会。結果、見事頂点に立ったのは北海道のプレイヤー「DEW」氏。準優勝は今大会最年少となる12歳の「ユウスケ」君だった。優勝した「DEW」氏には、何と86のドアが贈られたぞ！

公道最速ドライバーは北海道のプレイヤーに決定！





頭文字D Arcade Stage Ver.2	
■メーカー	セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル	ドライブ
■操作方法	ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日	2002年12月上旬（稼働中）
■使用基板	NAOMI2

今月は、去る4月5日に東京有明TFTホールにて行なわれた『頭文字D アーケードステージVer.2』全国大会、「史上最速伝説」決勝の模様をリポート！ 優勝賞品は……まさかまさかのホンモノの86だぁ!! ドアだけ……ね（笑）。

Text：キャサ夫

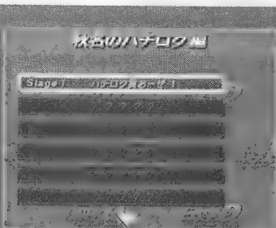
プロジェクトK Ver.2
キャサ夫のインプレッション



全国大会関係者の方々、お疲れさまでした。全国各地の店舗代表者16名によるバトル……これを解説席という最もプレイヤーに近いところで見ることができて、ホント幸せでした。次回大会があるならば、攻略担当者としてぜひ参加したいと思います！ とりあえず、PS2版の『頭文字D スペシャルステージ』で負けないように、猛特訓しなきゃ（笑）。

プレイステーション2用ソフト『頭文字D スペシャルステージ』情報

自分の手でも拓海や文太とバトルできる！ [illegible] 家庭用ならではのストーリーモードでは、[illegible] 登場するキャラクターたちのセリフは、アニメでおなじみの声優陣が担当。[illegible] 『イニD』ファンにはたまらない出来になっているぞ！



[illegible]



[illegible]



頭文字D Special Stage	
■発売元	株式会社セガ
■価　格	6,800円（税別）
■発売日	2003年6月26日
■ハード	プレイステーション2

『頭文字D Arcade Stage Ver.2』全国大会　史上最速伝説決勝　結果

優勝　DEW
準優勝　ユウスケ

対戦	1P/上	2P/下
①	コマツミホ（池袋GIGO）	ユウスケ（セガアリーナ浜大津）
②	9.6（池袋GIGO）	インフィニティ（天神GIGO）
③	タカヒロ（クラブセガ金山）	ショーマ（クラブセガ秋葉原）
④	某神奈川紫連合（セガワールド静岡）	ユウタ（岡山ジョイポリス）
⑤	ヨーヨーマ（セガアリーナバドゥ）	リョースケ（クラブセガ仙台）
⑥	ユウ（セガワールド藤原）	REBLE（セガワールド三木）
⑦	ドモン（セガアリーナバドゥ）	DEW（セガワールド昭和）
⑧	ケーアイ（セガワールドベイサイドプラザ）	トクタケ（セガワールドエデン）
⑨	①勝者	②勝者
⑩	③勝者	④勝者
⑪	⑤勝者	⑥勝者
⑫	⑦勝者	⑧勝者
⑬	⑨勝者	⑩勝者
⑭	⑪勝者	⑫勝者
⑮	⑬勝者	⑭勝者

対戦No.	対戦コース	1P側シート	使用車種	2P側シート	使用車種
[illegible]	八方ヶ原（往路-晴-夜）	×コマツミホ	DC2	○ユウスケ	DC2
[illegible]	八方ヶ原（復路-晴-夜）	○9.6	DC2	×インフィニティ	DC2
[illegible]	赤城（上り-晴-夜）	×ショーマ	DC2	○タカヒロ	FD3SV型
[illegible]	赤城（下り-雨-昼）	○某神奈川紫連合	FD3SI型	×ユウタ	FD3SV型
[illegible]	秋名（下り-晴-昼）	×リョースケ	EA11R	○ヨーヨーマ	DC2
[illegible]	赤城（上り-雨-夜）	×REBLE	FD3SV型	○ユウ	FD3SI型
[illegible]	いろは坂（下り-晴-昼）	×ドモン	DC2	○DEW	DC2
[illegible]	秋名（下り-雨-夜）	○トクタケ	DC2	×ケーアイ	DC2
[illegible]	秋名（下り-雨-昼）	○ユウスケ	DC2	×9.6	DC2
[illegible]	いろは坂（下り-雨-昼）	○某神奈川紫連合	DC2	×タカヒロ	DC2
[illegible]	八方ヶ原（往路-雨-夜）	○ユウ	DC2	×ヨーヨーマ	DC2
[illegible]	いろは坂（下り-晴-夜）	×トクタケ	DC2	○DEW	DC2
[illegible]	八方ヶ原（復路-晴-夜）	○ユウスケ	DC2	×某神奈川紫連合	DC2
[illegible]	赤城（上り-晴-昼）	×ユウ	FD3SI型	○DEW	FD3SI型
[illegible]	秋名（下り-晴-夜）	○DEW	EA11R	×ユウスケ	EA11R

試合解説

ここでは、優勝者の「DEW」氏と準優勝者の「ユウスケ」君が大会で繰り広げたバトルに的を絞って、試合を解説していこう。

決勝大会は店舗予選と異なり、初級・中級コースの妙義と碓氷を除いた、赤城、秋名、八方ヶ原、いろは坂の4コースがバトルの舞台。試合前にくじ引きをして、コース・天候・時間帯を決定した。

【ユウスケ】　1回戦は、池袋GIGO代表の「コマツミホ」氏と八方ヶ原往路でバトル。正直、12歳という年齢のプレイヤーが決勝の舞台に上がったのは信じられなかったが、「ユウスケ」君の八方ヶ原の走りを見て納得。コースレイアウトをしっかりと把握しており、道幅一杯を使ったコーナリングからは、ただならぬやり込みが感じられた。2回戦では「9.6」氏と秋名下りで抜きつ抜かれつのデッドヒートを繰り広げ、今大会中最も華麗なる4連ヘアピンでの溝落としを見せて勝利。3回戦では、八方ヶ原復路が得意という今大会最年長の「某神奈川紫連合」氏とバトル。しかし、ここでも「ユウスケ」君が一枚上手。見事決勝戦に駒を進めた。

【DEW】　秋名下りのスペシャリストとして、インターネットランキング上位に名を刻む「DEW」氏は、秋名以外のコースが少し苦手。1回戦、2回戦ではいろは坂でのバトルとなったが、2回とも対戦相手がまさかの逆走。ハプニングも手伝い、決勝まで勝ち進んだ。決勝の秋名下りでは、スタート直後に「ユウスケ」君が壁に接触して失速。そのスキに200mのアドバンテージを得たが、「DEW」氏も4連ヘアピンをミス。「逆転か？」と思われたが、「ユウスケ」君が追い付くことはなかった。

見事優勝したDEW氏に直撃インタビュー！

ーまず、[illegible]

DEW　[illegible]昔からこういった「お祭り」が[illegible]なので、[illegible]の大会に[illegible]……といった感じで[illegible]るかどうかは、正直自信がありませんでしたが……

ー[illegible]ースは、どこでしょうか？

DEW　[illegible]、やはり秋名下りでしょうか。しかし、[illegible]り&下りですね。秋名下りとともに、かろうじてインター[illegible]す。苦手なのは、妙義、碓氷[illegible]ないように祈ってました（笑）。

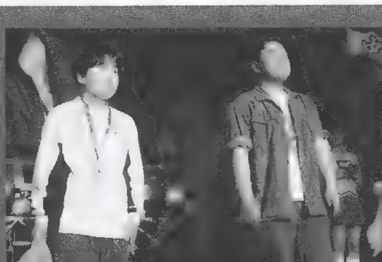
ー[illegible]で、最も手強いと感じたプレイヤーはだれですか？

DEW　間違い無く「ユウスケ君ですね。別ブロックで[illegible]からね。「必死のオヤジにク[illegible]じで（笑）。自分はラストの[illegible]ール[illegible]とんど距離が無かったですよ[illegible]ら、いい笑いものでしたよ。[illegible]スペシャリストとは[illegible]えない走りだった」っていわれているくらいですから。

ー[illegible]

DEW　[illegible]ワールド昭和に置かせてもらうことになってます。ちょっ[illegible]

ーそうですか。今日はどうもありがとうございました。

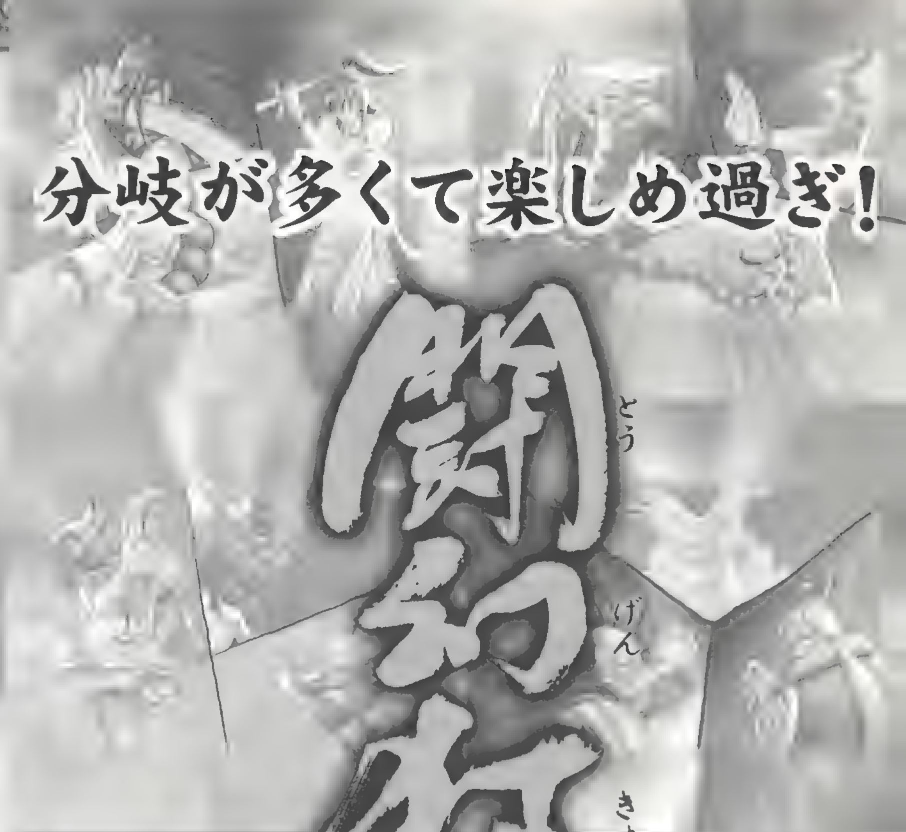


[illegible]左が最年少の「ユウスケ」君、[illegible]DEW氏。



[illegible]の[illegible]原親子対決のようだ[illegible]

分岐が多くて楽しめ過ぎ！



闘（とう）幻（げん）狂（きょう）
ROAD OF THE SWORD

第二章をガツーンと一気に攻略しつつ、さらに第一章のルート分岐も大公開！ 闘幻狂ライフがグーンと充実しますよ。

■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■[illegible]：[illegible]
■[illegible]：[illegible]
■[illegible]：[illegible]

インプレッション狂

ルート分岐の最果てで見た、難易度「究極」の文字。真の闘幻狂マニアなら、挑戦的なこの文字にへこたれることなくがんばれるはず。逆に、たしなみ程度なら難度は低めを選択しましょう。

葛天雷の悶絶連続技発覚!!

決まればボスも瞬殺。そんなオヤジに感謝感激です。



もともとパワーキャラである葛天雷に、強力な連係が見付かった。うまく行けばボスを瞬殺できるその連係とは？

まず最初は普通に連続技を決める。A×5↓➡+A（A押し続けて）～A離しがいい感じだ。前回までは、この後、「Aや➡+Aで拾おう」と書いたが、これはやめて八方震吼（B）を当てる。

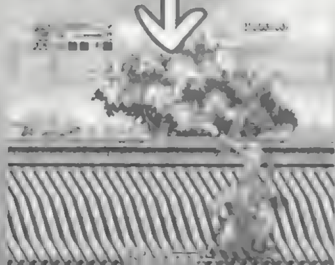
すると、うまくいけばボスが起き上がったとき、頭上に混乱のマークが出るぞ。

これが出れば大成功！ 混乱状態ならボスは攻撃してこないので、何も警戒することなく攻撃を当てられるのだ。

空中連続技orダウン状態のどちらでもいいから、とにかくボスに八方震吼を当て、混乱を待つべし！



連続技を決めたら、とりあえず八方震吼を当てよう。これでうまくいけば、



混乱状態になるため安全に攻撃できるぞ。事実上の連続技であると思ってもらっていい

STAGE1の秘密

このステージでは、スタートしてから50秒以内に写真の位置まで行くと、一人の番僧が画面右側から出現する。

この番僧は、接近すると逃げてしまうが、遠めでほうっておけば一定時間後に背後の家へ入っていくぞ。番僧が家に入れば、プレイヤーも中に入れるようになるのだ。家の中の壺を超必殺技で破壊すれば、朱星寒、黄荷、葛天雷の秘伝書をゲットできる。

ポイントは50秒というタイム。一人用の場合はかなり効率よくザコを処理する必要があり、なかなか難しいのだ。

道中で出現してくる土遁の術を使うザコは、たまに中頭目の「紅陽護法　葉翔」が交ざっていることがある。土の中を移動しているときに接近してみて、葉翔が攻撃しつつ姿を現したらチャンスだ。

葉翔と戦闘後は、進軍を示す矢印が右に出るが、これを無視して左へ移動しよう。そうすると葉翔が土の中に逃げていき、プレイヤーもその中へ入ることができるぞ。

しかし、この入り口は古城廃城のスタート地点につながっているだけ。単なる遠周りといっても過言ではない……。



手際よくザコを処理して、50秒以内にここまで到達しよう。



そうすれば番僧が出現。家に入るまで接近しないように



土の中を移動中のザコ　運が良ければ葉翔が交ざっているぞ



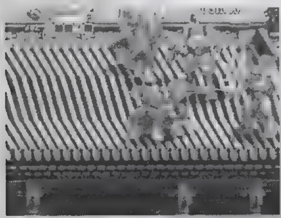
葉翔と戦闘後は左へ行ってみよう。この入り口から古城廃墟へ行けるぞ。

闘幻狂辞典　温泉西市の番僧が開けてくれる家の扉は、しばらくすると閉まって中に入れなくなるので注意。ザコの攻撃でダウンしてしまったりすると厄介だ。番僧が家に入るくらいから扉に近付いていこう。また、家の中の壺を破壊するときはしっかり狙って超必殺技を使うこと。

第二章　陰謀
あずまや

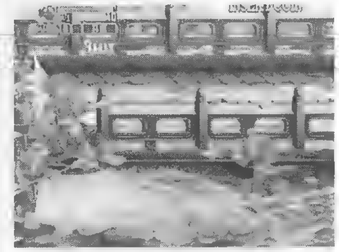
第二章でメインになるザコは蒙古歩兵（以下：槍ザコ）。長いリーチと連続技を武器に、一度に何体も出現してくるので非常に闘いにくい相手だ。横軸を合わせないように斜め移動でうまくまとめ、超必殺技や連続技で一気に仕留めていきたい。

次にたこ兵。こいつは上空から弓矢で攻撃するか、急降下して攻撃してくる。上方向に判定のある必殺技か、ジャンプ攻撃で対処することになる。ほとんどのキャラがジャンプ攻撃を2発当てないと倒せないので注意してほしい。


槍ザコはほんと嫌な相手。突かれまくると、アッという間に昇天するので注意！

道中のポイント①

最初のボス「黒心判官　吠達」を倒した後、シーンが変わっていきなり槍ザコが襲ってくるので注意。また、その途中にある橋のシーンでは、写真のように画面中央左で闘うのがオススメ。橋に背中を付ければ、前方に攻撃するだけで簡単に敵を倒していけるぞ。ポイントはザコが点数アイテムを出したときに、いったん上下へずれること。回収時に攻撃されないようにするわけだ。


この位置なら背後を気にせず攻撃できる。ザコがアイテムを出したらいったん避難。

道中のポイント②

黄荷を倒した後、シーンが変わると敵が鉄球車に乗ってくる（場合によっては黄荷が乗ることもある）。この鉄球車は攻撃してもほとんどのけぞらず、しかも自分が押し戻されてしまうので、まとまったダメージを与えにくい。欲張って攻撃すると鉄球に殴られてしまうので、A1発の後、すぐにDで前方へ移動しよう。そして鉄球車の背後から、またAを1発当てるようにするといい。


Aを1発当てたらすぐに移動して、鉄球車の背後を取ろう。こうすれば安全だ。

道中のポイント③

鉄球車の後、しばらく進むと、番僧が対掌のようなかたちで待ち受けている。ここでB+Cを押して成功させても、本来追加ザコとして出てくる番僧が早めに出てくるだけ。対掌は受けずに攻撃していこう。番僧を一人倒すと、追加の番僧がやってくる。こいつは両手の盾をブーメラン軌道で投げてくる上、普段の動きもトリッキーで捉えにくい。なるべく出現と同時に倒そう。


この対掌は仕掛けのカギを握っているのかもしれないが、普通にやるときは無視！

BOSS 黒心判官 吠達


ほぼタイマンに近い状況なので、負ける要素無し！ありがたく回復しておこう

吠達の攻撃は、長い足での蹴りや、筆で作るネット状のトラップ（触れるとダメージ）がメイン。超必殺技は毒霧を発生させつつ移動する技と、屋根瓦を横へ飛ばす技の二つ。

このボスは周りのザコが1体のみなので、丁寧に立ち回ればほとんど攻撃を受けない。基本的には上下から近付いて攻撃するだけだが、各技のスキにも攻撃しにいくといい。また、攻撃時に闘掌が発生しやすいので覚えておこう。


各技のスキにはすかさず攻撃していこう。これで楽勝。体力を温存しておきたい。

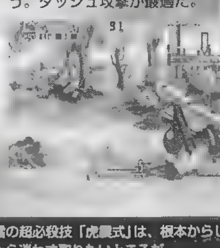

周りのザコは1体なので、その都度倒していってもいい。とにかくボスの攻撃に注意。

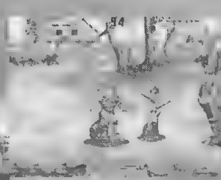
BOSS 黄荷


周りのザコが多くて厄介。ボスへどのように攻撃していくかが問題だ。

プレイヤーキャラでもある黄荷が相手。こいつは動きが素早く、超必殺技もよく使うのでやりにくい。周りの槍ザコも多いので厄介だ。基本的には、槍ザコをすべて処理した後に、タイマンを挑む。比較的上からの攻撃に弱いので、上を取るように動こう。葛天雷なら八方震吼を使って混乱させるとやりやすいぞ。

なお、黄荷はたまに画面右の椅子に座る。このときは椅子を攻撃すること。


椅子に座ったときはすぐに追いかけて椅子を攻撃しよう。ダッシュ攻撃が最適だ。


まずは槍ザコを処理するのが先決。補充される度にすべて倒すこと。

BOSS 海葵道人 米沙


2体同時にボスを相手にすることとなるが……それほど難しくない。

吠達と2体一度に相手にすることとなる米沙。単体で見れば、吠達と同様に米沙も大した相手ではない。相手の攻撃のスキを突けば簡単に倒せるので、いかにして1体を早く倒すかが問題だ。

基本的には回避重視で、吠達から狙っていこう。Aで細かくダメージを与えつつ、米沙が近付いてきたら早めに超必殺技へつなぐこと。うまく吠達と米沙の両方に超必殺技が当たれば言うこと無しだ。


米沙1体になればひと安心だ。攻撃を待って、スキを狙えばいいからだ。


2体同時は少々きついが、吠達重視で超必殺技をドンドン当てていこう。

闘幻狂詞典　酒泉西市の隠し部屋で取れる葛天雷の超必殺技「虎震式」は、根本からしっかり当てると500近いダメージを与えられる技。攻撃範囲はそれほど広くないが、ボス戦では使いやすい超必殺技といえる。隠し部屋に入ったら迷わず取りたいところだ。

第一章 隠しルート大全

前号で紹介したルート分岐。しかしそれ以外にも多く存在した。残りを紹介しよう。

難度に注意



新たなルート分岐は結構難度が高め。腕自慢の猛者にオススメのルートだ。特に酒泉東市は腕試しにもってこいの難度だぞ。

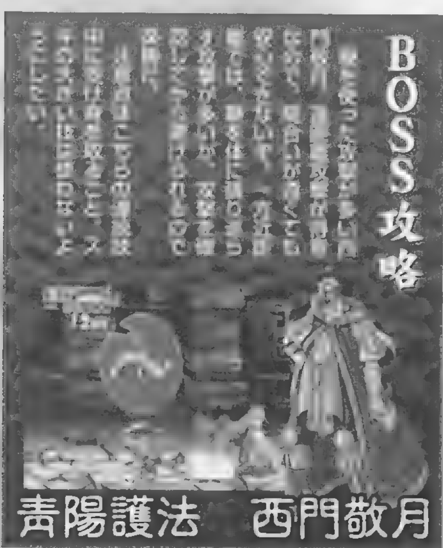
隠しルートその1 酒泉西市経由

[illegible]かなり簡単なのでオススメだ。

[illegible]

後編にある柱をダッシュ攻撃で押して、たき火に火を付けることで入れるこのルート。

道中は最初に岩が転がってくるトラップがあり、その後にザコが出てくる。岩はラインをしっかり見て避ける。ザコはもちろん速攻撃破を目指そう。特に最後の方は画面右端で倒すといい。こうすれば、ゲージ回復のアイテムをボスまで持ち越せるぞ。



隠しルートその2 酒泉東市経由

隠しルートの奥にさらに隠しルートがある酒泉東市。その先にはとんでもない事実か。

[illegible]

葉翔撃破後の木に登るイベント（軽功テスト）に成功すると朱星寒、熊千千、葛天雷の秘伝書があり、その奥には隠しルートその1のような地形が待っている。

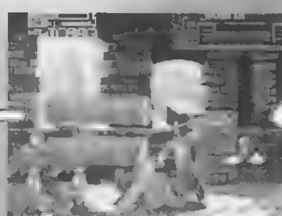
ここにはさらに隠しルートが存在し、以下の手順によって入ることが可能だ。

- ●緑色の陣形ザコの周りのザコを倒す
- ●大きいザコのみにして火薬樽のあるところまで画面をスクロールさせる
- ●大きいザコが画面外から部下を呼ぶのを待つ
- ●部下の放つ木材が火薬樽を吹っ飛ばし、右の火薬樽に並んだ状態になる
- ●赤いザコが1匹だけ居るので、コイツをうまく誘導して火薬樽に着火させる
- ●隠し部屋が開く

隠し部屋の中には、唐開陽と尹獨が待ち受けていて、次のステージをクリアすると第四章へ飛ぶのだ！


軽功テストに成功


緑ザコのみにして誘導


火薬へ木材を


そして着火！！

さらに奥へ!!

隠しルートその3 古城廃墟経由

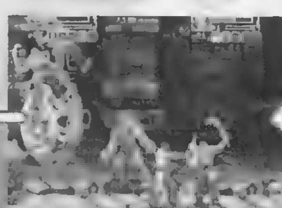
酒泉東市と同じような隠し部屋へ…けるのだが……その条件はきつめだ。

[illegible]

尹獨撃破後のゴンドラの終点には、隠しルートその1のような地形が広がる。ここには炎のトラップと岩が転がってくるトラップがあり、この二つをノーダメージで抜けるとザコラッシュが始まるぞ。

このとき、60秒以内に、一～二人用なら48人（一人用だとかなりシビア）、三～四人用なら60人のザコを倒すと、隠し部屋が開く。その後は隠しルート2と同じ展開だ。


二つのトラップをかわせ


ザコラッシュ！！


救出成功

衝撃映像!!

[illegible]



"難易度 究極"

闘幻狂詞典 酒泉東市の木を登っていく軽功テストは、葉翔をノーミスで倒すという条件ではなく、80秒以内に倒すという条件でした。前号を訂正します。なお、軽功テストのボタンは毎回ランダムです。順番を覚えてもあまり意味はないので注意しましょう。

事件の全ぼうが今明かされる!!

THE HOUSE OF THE DEAD III™

最終決戦の手前に、シリーズ恒例の隠しアイテムが登場！ 後半まで粘って、隠しアイテムの場所にたどり着ければ御の字だ。ストーリーも大きな山場を迎えるので、見逃すな！

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
■メーカー：ワウエンターテイメント／セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ショットガン型コントローラー
■発売日：2002年12月19日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text：閃屋

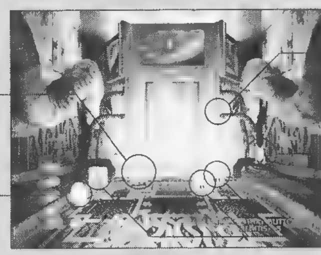
ラスボスとの戦闘直前でライフアップ!!

本攻略もいよいよ最後。ここで改めて、条件を満たすと出現する、隠しアイテムについて触れたい。もう知っての通り、その出現条件は、ゲーム中で仲間が敵に襲われるイベントすべてを成功させるというものだ。

隠しアイテムの内容は、下の通り。救急箱が三つ配置されているほか、直前の部屋に救急箱が一つ隠されている。つまり、ライフ残ーでヘロヘロになって終盤を迎えても、条件を満たしていればライフを満タン（五つ）にして、ラスボスと戦うことが可能だ。道中で発生する助け合いイベントは左の表の通りなので、ここでもう一度確認しておこう。

隠しアイテムの配置

ライフが満タンでないなら、救急箱を最優先で回収。そうでなければ、高得点アイテムを急いでゲット！



隠しアイテム発生のフラグが立つ条件は？
→仲間との助け合いイベントをすべて成功させる

助け合いイベント一覧表

ステージ	発生するイベントの内容	ステージでの発生回数
Chapter 0	――	0回
Chapter 1	マーク×2	1回
D.B.R.研究室 EFIゲノム研究室	カゲオ×2、マーク×2	2回
L2_バイオプラント L3_バイオ実験室	ジュリー×2、マークⅡ×1	2回
管理情報システム部 東棟、西棟	マークⅡ×2、マークⅡ×2	2回
Chapter 5	――	0回

助け合いイベントを成功させるには

助け合いイベントを毎回安定して成功させられないという人は、次のことに注意してみよう。イベントでは、2体のゾンビに襲われる場面が多いが、先に攻撃してくるゾンビから優先して倒していくのが基本。ただし、攻撃の時間差がほとんど無い場合も多く、ある程度の連射力は必要とされる。そのほか、ゾンビが仲間を拘束している場合は、仲間をつかんでいるゾンビを倒せば仲間を助けたこととなり、かなり楽ができるのでぜひ実践してみよう。

エンディングは、ざっとこんな内容

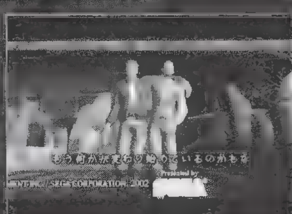
共通のエンディングムービーが流れ、愛娘リサの奮闘によって救われたトーマス・ローガンと、かつての相棒Gが共に現れる。その後条件でエンディングストーリーが流れる。

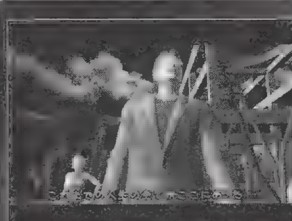
・ダニエルつぶやき（通常エンディング）
夜明けの明星を見上げながら、決意を新たにするダニエル。長年の月日を過ごした研究施設と父親に、別れを告げて立ち去る。

・ダニエルがゾンビに！
建物から出てきたリサとダニエル。だが、ダニエルの体に異変が起こる。彼の体は急激にしなびて、ゾンビに変身してしまう。

・車強奪ゾンビ
リサとGが乗ってきた車が、勝手に発進してしまう。リサが追いかけようとするが、車にはゾンビが乗り込んでいた！

・ミステリックマン
最後の戦闘を終えた部屋に、謎の男が現われ、キュリアンが手にしていたカプセルを拾い上げ、謎のセリフを残して去っていく。





実は全部で4種類!! マルチエンディングの条件

もうエンディングを見た人も多いと思うが、何種類あるか知っているだろうか？ エンディングは四つ用意されており、その内容は左の通りとなっている。どのエンディングを迎えるかは、下の表を参照してほしい。2回以上コンティニューをしたときのエンディングが「ダニエルつぶやき」と決まっていて、コンティニュー回数が1回までなら、アナザーエンディング。三つあるアナザーエンディングのうち、どれが選ばれるかはChapter 4で選んだステージによって決まる。

Chapter 4の内容	クレジット数2以下	クレジット数3以上
D.B.R.研究室／EFIゲノム研究室	ミステリックマン	ダニエルつぶやき
L2_バイオプラント／L3_バイオ実験室	車強奪ゾンビ	ダニエルつぶやき
管理情報システム部東棟／西棟	ダニエルがゾンビに！	ダニエルつぶやき

特殊条件 コンティニューを2回以上行なっても、まれにアナザーエンディングの一つ、「車強奪ゾンビ」のエンディングを迎えることがある。この条件は、得点の下2桁目（十の位）が、「3」のとき。2P同時プレイの場合は、どちらか一人でも条件を満たしていればこのエンディングを迎える。狙って出すのは難しいので、もしも連続コンティニューでこのエンディングが出たら、ちょっと珍しいぞ！

ゲー事典 これまでのシリーズは、プレイ内容によってエンディングが3種類用意されていた。その内容は、グッド、バッド、ノーマルというものだったが、今作のエンディングにはどれにも当てはまらないミステリアスなものがある。最後の戦闘が終わった部屋に現れる、謎めいた男は一体何者なのだろうか。もし次回作が出るなら、その謎は明かされるのだろうか……？

いよいよ最後だ！
Chapter 5
運命 Wheel Of Fate

最後の力を振り絞って、リロードと連射を繰り返して前に進め！　時間に差し掛かれば救急箱が出現するので、ライフが残り一つになっても諦めないように。

前半 ～ローガンたちとの合流まで～

ステージ開始直後のゾンビは、……が現れる場面で、メカゾンビを回収したい場合はイベントを参考に。そして、……最初のポイントは、リフトを上がって扉が開いた広場に待ち受ける4体のカゲオ。これは、倒す順番に注意。右の2体を残すように、左のカゲオから先に倒していくのだ。残した右の2体を倒すと、カメラがすぐに左へ向く。すると、そこには攻撃寸前のマークが現れる。そうすることで、右のカゲオにカメラを引き付けておいて、カメラが左へ向く時間を稼いでリロード時間を取ると良いのである。これを逆に右から倒した場合、カゲオを全滅させていなくてもカメラが左を向いてマークが画面に割り込んでくることがあって、混乱を招く原因となりやすい。

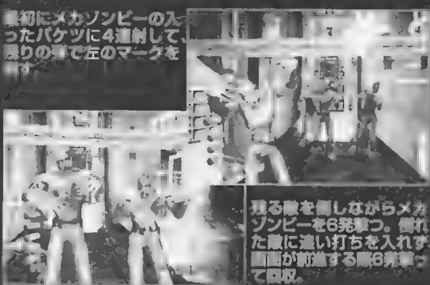
この広間の先の通路で、エビタンがラッシュで現れる場面。……安全に倒そう。……廊下から這い出てくるエビタンを4発ほど連射して倒し、残りの……のコエビタンにリロードして、コエビタンに……から現れるエビタンの……って……残ったコエビタンを倒す。……のT字路では、アシッドが現れるので、上に狙いをつけておくこと。


左の2体のカゲオを早めに倒す。すると右に残ったカゲオにカメラが向く。


カゲオが倒れたら即座にリロードし、マークを迎え撃つ。すぐに攻撃してくるぞ！

回収困難メカゾンビーをいただき!!

Chapter 5が始まってすぐ、4体のゾンビが迫ってくる場面に、メカゾンビーが隠れている。右写真の着弾位置がその場所だ。ただしメカゾンビーは15発の撃ち込みが必要で、回収には危険が伴うため、残りライフ数に余裕があればトライしてみよう。やり方は連続写真のとおり。


最初にメカゾンビーの入ったバケツに4連射して、残りの弾で左のマークを倒す。

残る敵を倒しながらメカゾンビーを6発撃つ。倒れた敵に追い打ちを入れず、画面が前進する際6発撃って回収。


途中で新しく左にエビタンが現れる。これを倒して、残りのコエビタンを倒す。


ほぼ同時に手前のエビタンとコエビタンが現れた後、先に手前のエビタンを倒す。

中盤 ～リフトに乗り込むまで～

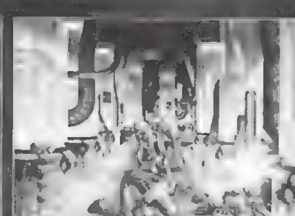
ローガンと合流するとここの後は、……エルへと向かい、……盤戦へと進んでいく。ここでは行く……コードネーム・ユキオが現れる。……倒れても……

……射あるのみ！　ユキオを倒し……ぐにリロードして背後から追ってくる……ビーコ……。

続くエビタンとカゲオを倒……のエビタンから倒していく。次のカゲオ……最後の一体……とカメラが……。リフト……画面の右……撃ち込めるよう構えておく。


倒れてもしつこく向かってくるユキオ。

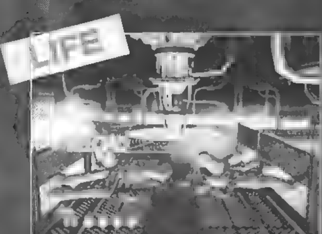

ワラワラ出てくるカゲオを倒したら、カメラが振り向く前にリロードしておく。


エビタンとその奥にカゲオが現れる。手前のエビタンから撃ち込む。

後半 ～最終ボス決戦直前まで～

リフトから降り……飛びかかってくるので中央に……。ここで3体のエビタンを倒したら、カメラが……に回った……が現れるのでこれを……。……すぐ……エビタン……が出現するので……で救急箱を回収することで、この後AMS隊員が現れる場面でも回収するチャンスが訪れるが、始めに済ませた方が安全。また、AMS隊員を倒したら、部屋の奥から2体のホッブゾンビが現れ、……を満たしている場合のみ、この部屋に隠しアイテムが出現。ここを越えれば、最終決戦だ。


リフトの扉が開いたら、……ビタンに撃ち込み……。


救急箱はこのドラム缶の中にある。AMS隊員が出てくる場面でも回収が可能。


AMS隊員は画面からの切り付けが素早い。

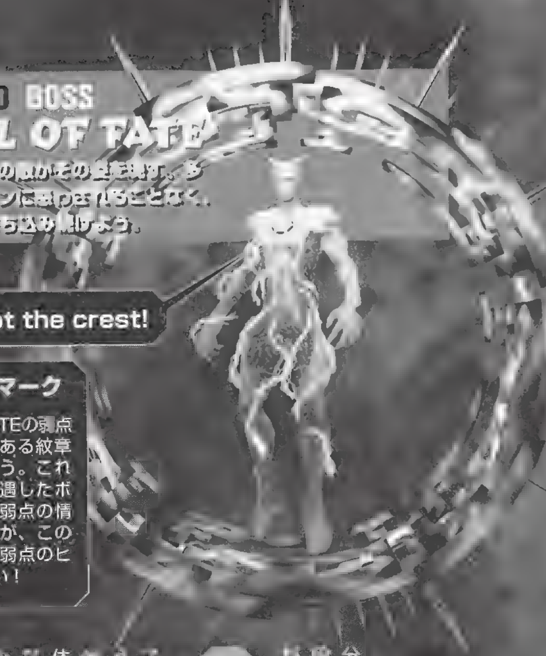

エビタンを倒してカメラが……コエビタンに……撃ち込む。

ゲー事典　ゲームのテンポが早くなるので、少なくとも本文で触れた敵の出現位置は覚えよう。あらかじめ、敵の出現する方に銃口を向けられればダメージを受ける危険はかなり減る。手持ちのライフが少ないときは、最後のリフトに乗り込むことを目標に。リフトから降りてすぐのエビタン3体を倒したら、救急箱を回収して命をつなごう。

TYPE-0000 BOSS

WHEEL OF FATE

[illegible]にして[illegible]の[illegible]がその[illegible]。多彩な攻撃パターンに[illegible]ことなく、[illegible]に弱点に撃ち込み続けよう。



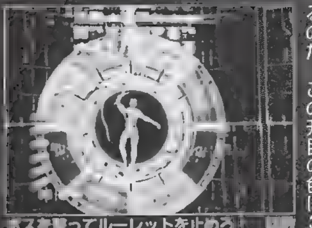
弱点は胸のマーク

WHEEL OF FATEの弱点は、胸の中央にある紋章だと覚えておこう。これまでの道中で遭遇したボスは、登場時に弱点の情報が表示されたが、このボスについては弱点のヒントはもらえない！

ルーレットで難度を決めろ!!

ボスには、3段階の難度があり、プレイヤー次第で自由に選ぶことができる。

やり方は簡単。攻撃の切れ目にボスが背負っている輪がルーレットとなり、電光の針が回転し始める。ボスを撃つと針が停止し、合わさった升目の色によって難度が決定するのだ。この升目の色は3段[illegible]あって、透明(背景が透けて黒に見える)、青、水色となっている。[illegible]に合わせれば[illegible]になる。ルーレットに慣れないうちは、最高難度(水色)だけを避けるようにするといい。決定した難度がどんなものかは、表にある通り、ボスの色を見れば分かる。第二段階の切り替わりに高難度を引き当ててしまうと苦戦を強いられるので、ルーレットはある程度狙えるように。


ボスを撃ってルーレットを止めろ。[illegible]重ねてタイミングは体で覚える。

ルーレットと難度の関係

ルーレットの色	難度	ボスの色
水色	難しい	赤
青	普通	銀色
黒	やさしい	青

第一段階　三種類の攻撃

ボスの攻撃は三つの段階に分けられ、その中でも最初の段階には、三種類の攻撃形態がある。攻撃が始まったら、それぞれの形態かを瞬時に判断し、弱点を狙って撃ち込んでいく。それぞれの攻撃形態の[illegible]

①飛び道具攻撃

形態の切り替わり直後、ボスが体を固めて[illegible]。[illegible]、ボスは光の弾を撃ってくる。本体は一定個所に停止したままなので、弱点を狙って撃ち込み続け、光弾が放たれたら[illegible]撃ち落とすことに専念する。

2回リロードするまでは弱点を狙っていれば、飛んでくる弾も[illegible]が、それ以降は迫ってくる弾を一発ずつ狙う。


迫ってくる横長の光弾は、1発ずつ撃ち落としていく。

②体当たり攻撃

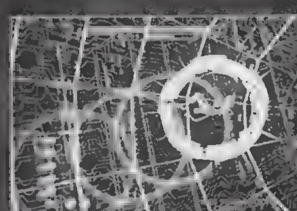
ボスが一定個所に止まり、本体に撃ち込むと場所を変えて[illegible]という動きが、この形態の特徴。この動きを数度繰り返し、赤いゲージがたまり始めると攻撃がスタートする。

真っすぐプレイヤーに向かってくるので、体当たりされるまでに赤ゲージを空にしなければならず、純粋に連射の速度が試される。ボスの赤ゲージがたまり始めたら、本気で撃ち込み開始！


攻撃スタートの見極めが肝心。赤ゲージがたまりはじめたら即座に撃ち込み始める。

③遊泳からの攻撃

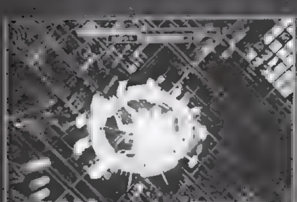
ボスが[illegible]を遊泳するように移動し始める。画面内をめまぐるしく動くボスをひたすら追いかけて、弱点を狙いながら[illegible]。ボスは画面外に消えたり、また入ってきたりして移動しまくるのだが、[illegible]、同じ方向から姿を現すことが多いので、銃口を少しそちらに向けておくといい。一定時間内で赤ゲージを空にできないと、プレイヤーに向かって[illegible]込んでくる。


[illegible]

第二段階　大量の光弾攻撃

ボスのリングの[illegible]が大量に[illegible]して、それがプレイヤー目がけて順番に飛んでくる。ボスは[illegible]して画面外に出ていってしまうが、ここでボスを早く倒そうと[illegible]するのは禁物。飛んでくる光弾を確実に消すことに[illegible]、[illegible]に現れるのを待つ。

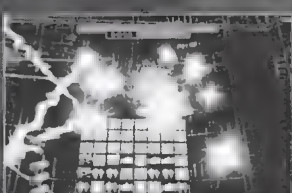
光弾を消すコツは、[illegible]にある[illegible]の範囲でまとめ[illegible]することと、接近してきた[illegible]1発ずつ丁寧に[illegible]撃つこと。また、きちんと頭の中で6発を数えて、撃ち切ったらリロードする。もし残弾数が多く残っていても[illegible]が少ないときにリロードするやりくりも必要だ。


遠方に居るのでなかなか赤ゲージを減らすことができない。気長に取り組もう。

第三段階　雷弾乱発攻撃

第[illegible]段階から[illegible]へ移行する際のルーレットは、プレイヤーが選べない。

この形態は、ボスにひたすら撃ち込む[illegible]と、放たれた雷弾を[illegible]消す場面が交互に訪れる。[illegible]ボスが雷弾を発射[illegible]、[illegible]撃ち込み続けて、[illegible]を向いたら、[illegible]雷弾は[illegible]大きい光の固まりから狙って消していく。乱射するのはあまりお勧めできない。


最初の6発はばらまいてもいいが、後は無[illegible]に乱射せず慎重に雷弾を消していく。


ボスが雷弾を発射する前の状[illegible]。この間に胸を狙って弾をたたき込め！

IMPRESSION

長きにわたってお伝えしてきた攻略も、今回で最後。クリアすれば満足感があること請け合いなので、最後まで踏ん張って下さいね。また次のゾンビでお会いできると信じつつ！

ゲー事典 クリアを目標とするなら、プレイを通して連射のスピードが落ちないようにしたい。つまり、ある程度ゲームが進むと、腕に疲れが出始めて連射速度が落ち、そのせいで反撃をくらうというような事態が起きやすい。このため腕力を養うのも重要なことで、これは毎日プレイしていればそれだけでもある程度鍛えられるし、だんだん疲れにくくなっていくぞ。

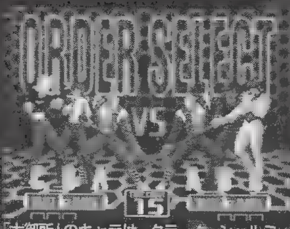
日韓両国の代表選手が幕張メッセで激突!!

~1st Day Single Match~

THE KING OF FIGHTERS 2002

話題の強敵、韓国代表選手の参戦により、屈指の盛り上がりを見せた『KOF 2002』。その韓国代表選手は、そして日本の注目選手はどこまで勝ち上がったのか!?

Text：極限堂



「大御所」のキャラは、クラーク、シェルミー、ビリー。これで優勝したのだから驚きだ。

「KOF 2002」の闘劇決勝は、4人の韓国代表選手を交え、64人（うち6人が欠場）による個人戦で行なわれた。昨年5月に韓国で開催された「KOF 2001」韓日戦では日本代表選手が惨敗している上、ホーム（日本）での大会ということもあり、日本勢としては負けられない勝負だった。結果は下に掲載したトーナメント表を見てもらえば分かる通り、アミューズメントエース津田沼（千葉）代表の「大御所」が見事優勝！ 日本勢の勝利といってもいいだろう。とはいえ、韓国代表選手の強さは本物で、多勢に無勢ながら4人全員がベスト16以上に進出し、うち1人が準優勝という好成績を残している。以降のページでは、名勝負や韓国代表選手（特に準優勝のバッシュ）の闘いぶりについて、詳しく紹介していく。

宿命の日韓対決！

日本代表選手54人に対して、韓国選手はたったの4人だったが、日韓対決の行方はいかに？

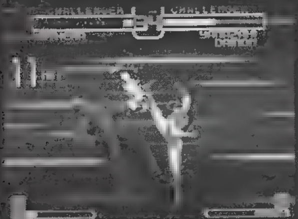
優勝
大御所

大御所	クラーク／シェルミー／ビリー
[illegible]	クラーク／チョイ／ユリ
[illegible]	大門／チョイ／紅丸
[illegible]	アテナ／ヴァネッサ／チョイ
[illegible]	タクマ／ウィップ／オロチクリス
[illegible]	アンヘル／クーラ／庵
[illegible]	[illegible]
[illegible]	ヴァネッサ／京／アテナ
[illegible] (KOREA)	ビリー／ユリ／チョイ
[illegible]	チャン／リョウ／ユリ
[illegible]	庵／ヴァネッサ／アテナ
[illegible]	ビリー／クーラ／アテナ
[illegible]	紅丸／舞／チョイ
[illegible]	ビリー／チョイ／レオナ
ウォース	ビリー／アテナ／庵
[illegible]	紅丸／アテナ／キム
[illegible]	ユリ／K9999／ビリー
[illegible]	ヴァネッサ／アテナ／マリー
[illegible]	アテナ／チョイ／ビリー
[illegible]	メイ・リー／チョイ／ユリ
[illegible]	－
black angel (KOREA)	アンヘル／K'／紅丸
[illegible]	チャン／ビリー／ユリ
[illegible]	－
[illegible]	ビリー／レオナ／庵
[illegible]	紅丸／庵／チョイ
[illegible]	ビリー／タクマ／レオナ
[illegible]	山崎／ラモン／メイ・リー
[illegible]	庵／山崎／バイス
[illegible]	庵／京／アテナ
[illegible]	マキシマ／セス／アテナ
キャベツ	オロチクリス／ビリー／ユリ

[illegible]	ビリー／チョイ／アテナ
[illegible]	－
[illegible]	－
[illegible]	クーラ／庵／オロチクリス
[illegible]	庵／チョイ／レオナ
[illegible]	シェルミー／庵／ビリー
渋川剛気	マキシマ／山崎／大門
[illegible]	アテナ／ビリー／クーラ
[illegible]	紅丸／ユリ／チョイ
[illegible]	紅丸／ヴァネッサ／山崎
[illegible]	ラモン／タクマ／チョイ
なつべる	ヴァネッサ／チョイ／バイス
[illegible]	キム／チャン／チョイ
[illegible]	クローン京／シェルミー／庵
[illegible] (KOREA)	クーラ／チョイ／ユリ
[illegible]	K9999／紅丸／オロチクリス
[illegible]	チャン／オロチクリス／クーラ
[illegible]	－
[illegible]	ウィップ／オロチクリス／アテナ
[illegible]	庵／レオナ／山崎
[illegible]	タクマ／アテナ／ビリー
バッシュ (KOREA)	ビリー／ヴァネッサ／紅丸
[illegible]	ウィップ／クーラ／チョイ
[illegible]	アテナ／ユリ／庵
[illegible]	ビリー／ユリ／紅丸
[illegible]	京／庵／セス
[illegible]	ヴァネッサ／チョイ／ビリー
モリモッチ	クーラ／レオナ／アテナ
地獄から来た安藤	アンディ／紅丸／ビリー
[illegible]	リョウ／ロバート／タクマ
カオル	大門／ビリー／チョイ
ネモ	チョイ／レオナ／キム

ゲー事典 各プレイヤーが最初の試合で使用したキャラを集計！ ビリー、チョイ．20人 アテナ：16人 庵．14人 紅丸、ユリ：11人 ヴァネッサ、クーラ：8人 レオナ：7人 オロチクリス：6人 山崎、タクマ．5人 チャン：4人 シェルミー、ウィップ、京、大門、キム：3人 バイス、マキシマ、セス、ラモン、K9999、アンヘル、クラーク、リョウ、メイ・リー：2人 マリー、K'、クローン京、アンディ、ロバート、舞：1人

闘劇 ~SUPER BATTLE OPERA~



絶体絶命の大ピンチを迎えた「R.F@奈良」だが、的確な状況判断によって切り抜けた。

ついに開幕！注目の序盤戦

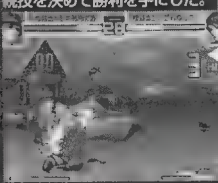
1回戦は有力選手が順当に勝ち進み、前評判通りの立ち上がりになったといえる。

ここでの名勝負は、マキシマ使いとして有名な「渋川剛気」VS.「R.F@奈良」だろう。「渋川剛気」の先鋒であるマキシマが、ガードポイントを駆使して「R.F@奈良」のビリーとクーラを立て続けに破り、大将のアテナを引っ張り出す大活躍！ 続く山崎も動きがよく、約8割の体力を残したまま、アテナを残り体力約1割まで追い詰める。観客のだれもが「渋川剛気」の勝ちを確信したが……。何とアテナがサイコメドレーを決め、体力を回復させつつ山崎を撃破！ 大将同士の大門VS.アテナでも、お互いに体力が残りわずかとなるが、「R.F@奈良」が粘り強さを見せ、逆3タテで勝利を収めた。

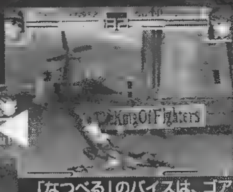
2回戦は1回戦と打って変わり、多くの有力選手が敗退。本誌4月号で座談会に参加してもらった「バット」「山ちゃん」「BIG」「極限堂」の4人は、ここで敗れてしまった。

関東勢対決の「なつべる」VS.「バーチャルネットアコライド☆ホボホボホボリンを」では、「なつべる」が操るヴァネッサの、フォビドゥンイーグルのうまさが光る。勝負はバイスVSチョイの大将戦にもつれ込んだが、「なつべる」のバイスが中段技の➡+A→（クイックMAX発動）→近距離立ちD→ネガティブゲインの連続技を決め3回戦へ進んだ。続く3回戦は、勝てばステージに上がれることもあり、各選手に気合いが入っていた。

それに応じてか、「キャベツ」VS.「よしゆきさんの弟子」は、一進一退の大接戦となった。「キャベツ」のオロチクリスがチョイを倒せば、「よしゆきさんの弟子」も負けじとビリーで2人抜き。「キャベツ」は大将のビリーを先に引っ張り出されたが、同キャラ戦を制してレオナを引っ張り出し、勝負は大将戦へ――。最後はお互いに体力がわずかとなり、ガードキャンセルC+Dを警戒してにらみ合いが続いたが、うまくしゃがみCをヒットさせた「キャベツ」が、ベスト8にコマを進めた。



空振りキャンセルで中段技の➡+A。クイックMAX発動連続技を決めて勝利を手にした。



「なつべる」のバイスは、ゴアフェストでダウンを奪った後、しゃがみDを空振りして



待ってましたとばかりに連続技を決められて、体力を9割ほど奪われてしまうシーンも。



「バッシュ」操るヴァネッサのラッシュを嫌がったビリーが、不用意な前転をしてしまう。

韓国代表選手の大活躍

韓国から参戦した4人の代表選手。彼らの特に素晴らしかった点は跳び込みに対する反応で、不用意な跳び込みはほぼ確実に迎撃していた。圧倒的な強さを誇る韓国代表選手の前に、上位独占すら危惧されたが……。ここでは韓国代表選手の成績を見ていこう。

「後悔は無し」はビリー、ユリ、チョイを使う、正統派のプレイヤーだ。1～2回戦は順調に勝ち抜いていったが、3回戦で「ウォーズ」が操るアテナのサイコボールアタックの前に敗れてしまった。

「black angel」はアンヘル、K'、紅丸という、ほかに類を見ないチーム編成のプレイヤー。闘劇本選では唯一のK'使いで、危なげ無くベスト8まで勝ち進むことに。

「アクマ」の使用キャラはユリ、チョイ、クーラで、彼は韓国でナンバーワンのユリ使いといわれている。ジャンプBの使い方と近距離立ちDからの連係がうまく、1～2回戦を難無く勝ち進んだ。

しかし、3回戦の「なつべる」戦で、クーラのしゃがみDを空振りしたスキに、冷静だった「なつべる」のチョイに遠距離立ちA→MAX版鳳凰脚を決められてしまい、ベスト16で姿を消すことになる。

「バッシュ」はビリー、ヴァネッサ、紅丸を使い、正統派プレイヤーの完成形といえるほどの立ち回りを見せていた。1回戦の「タクマの鬼」との対戦では、相手の前転を読って、ヴァネッサのクイックMAX発動連続技をミスらずに最後まで決めるなど、駆け引きのうまさや連続技の成功率の高さが印象的だった。

彼は安定した強さで、当然のようにベスト8へ進出する。

TECHNIC PICK UP 大会で使われた実戦テクニック

ジャンプ攻撃を低い打点でガードさせ、相手のガードキャンセルC+Dを誘いつつ着地後にガードして反撃、というテクニックを、多くのプレイヤーが使用していた。韓国代表選手の一人「バッシュ」の操る紅丸が、「ゐっすけ」のチョイのガードキャンセルC+Dをガードした後に雷光拳を決めたシーンなどは、この試合の勝利に大きく結び付いたといえる。

また、ガードキャンセルC+Dをガードしたが、有効な反撃を決められないときには、ダッシュから通常投げを狙うといった光景も見られた。

そのほかに注目したいのが、「渋川剛気」のマキシマがうまく使っていた、近距離立ちCを対空技として使うテクニック。マキシマの近距離立ちCは攻撃判定の発生が早い上、それよりも早くガードポイントが発生する。これを利用して、起き上がりや受け身直後に相手がジャンプ攻撃を重ねてきた際、少しでも重ねが甘くなりそうなら、強引に近距離立ちCを出していくのだ。そうすれば、ガードポイントでガードした後、もしくは直接、近距離立ちCが当たってくれることになるわけ。マキシマは受け身を取ってから動けるようになるまでがほかのキャラよりも早いため、相手がジャンプ攻撃をジャストタイミングで重ねにくいのもポイントだ。

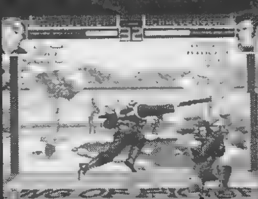


ガードキャンセルC+Dをガードできれば

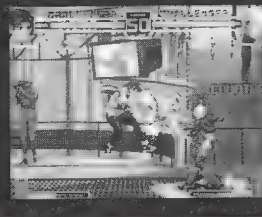
パワーゲージを使わせた上に反撃できる。

マキシマのリバーサル近距離立ちCが熱い！

PLAYER PICK UP キャラ変更を有効活用！



「クーラも試合に出したかった」とは「キャベツ」の談。



闘劇用の隠し玉として、アンヘルを練習していたそうだ。

闘劇で使用された7タイトルの中で、「KOF 2002」だけは試合ごとのキャラ変更が可能。このルールを最大限に活かした選手を紹介しよう。

まずはベスト4の「キャベツ」。ビリー、オロチクリス、庵、チョイ、ユリをうまく使い分け、何とすべての試合（5試合）でキャラを変更していたぞ。使用キャラすべてを信頼しているからこそできたことだろう。

変わったキャラ変更をしたのが「K-1王者Score」だ。1回戦で使ったビリーを、2回戦でアンヘルに変えてきたのだ。これが功を奏したのか、見事3回戦に進出したぞ。

ゲー事典 韓国選手はキャラ対策を深く掘り下げて研究するらしく、一度目にした戦法には次からきっちりと対応してくる。このように対策を考えながら対戦を積み重ねることで、ドンドン強くなっていくようだ。半面、対策を立てていないキャラにはもろい一面もあるようで、闘劇前後に行なわれた対戦会では、マキシマやK9999といったキャラに苦戦するシーンも見られた。

役者はそろった！ 8人の猛者たち

ベスト8からは、ステージ上で1試合ずつ行なわれた。

「大御所」VS.「ヴォーズ」では、「大御所」のシェルミーが垂直ジャンプやしゃがみBを駆使してアテナのサイコボールアタックをうまく避け、一瞬のスキを突いて投げるという活躍を見せた。結果、「大御所」がキャラ差を感じさせない強さでベスト4へ進出したぞ。

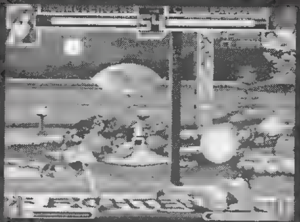
次の「R.F@奈良」VS.「なつべる」では、「R.F@奈良」のクーラが大爆発！ 遠距離立ちBをうまく使ってチョイを画面端から逃がさないように闘い、完封勝利を収めていた。

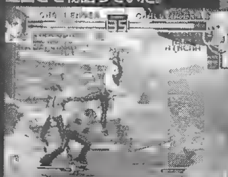
韓国代表選手の「black angel」は「キャベツ」と対決。ここで「キャベツ」は「black angel」のアンヘル対策として庵を投入する。これが見事に成功し、嫌らしいまでのジャンプCでアンヘルを倒すと、続くK'まで倒す大快挙！ 大将の紅丸に庵とチョイが敗れたものの、最後はビリーで危なげ無く紅丸を倒し、残る韓国代表選手は「バッシュ」のみとなった。

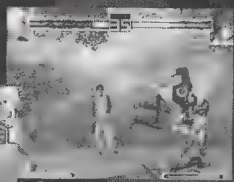
その「バッシュ」の相手は「ネモ」。試合は終始「バッシュ」のペースで進み、先鋒のビリーが「ネモ」の大将、レオナを引きずり出す。「ネモ」も粘ったが、イヤリング爆弾1を出したスキにダッシュパンチャーを2度もくらい、そのまま敗れてしまった。

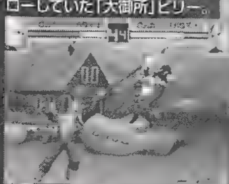
準決勝の「大御所」VS.「キャベツ」では、「大御所」独特の強さが遺憾無く発揮された。特に活躍したのがクラーク。空ジャンプ↓昇りジャンプDや、しゃがみA↓➡+B↓スーパーアルゼンチンバックブリーカーといった怪しい連係でチョイを制すと、続くユリ戦では画面端に追い詰めた後、一瞬間を置いてから空中投げや、起き攻めでしゃがみA↓フランケンシュタイナーなどを決め、決勝戦へ勝ち進んだ。

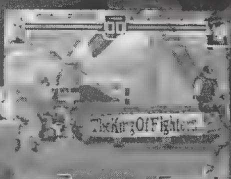
「R.F@奈良」VS.「バッシュ」では、「バッシュ」のセンスが光った。ビリーで画面端に追い詰めてから➡+A3連発で一気に体力を奪ったり、クーラのレイ・スピンをヴァネッサのパンチャービジョン∧前方で避けて連続技を決めるなどして、決勝戦へ進出した。


シェルミーのしゃがみBを駆使して、サイコボールアタックを巧みに避けていた大御所。


「バッシュ」がところどころで見せた的確な反撃が、知識の豊富さを物語っていた。


「キャベツ」はアンヘルに庵をぶつけ、積極的にジャンプ攻撃を仕掛けて勝利を手にした。


しゃがみAで地上をけん制しつつ、空キャンで対空もフォローしていた「大御所」ビリー。


残り時間0秒で「大御所」クラークのフランケンシュタイナーが決まり、逆転勝ちをした。

運命を感じさせる日韓頂上決戦！

決勝戦は「大御所」VS.「バッシュ」という、運命を感じさせる日韓対決となった。

「大御所」の先鋒はクラーク、対する「バッシュ」はビリーで試合開始。序盤はビリーが優勢だったが、逃げ回ろうとしたところにクラークのマウントタックルがヒット。これで流れが変わったか、体力0ドットに追い詰められたクラークが、残り時間6秒からC投げ～ナパームストレッチ～フランケンシュタイナーと連続で決め、驚異の逆転勝ち！

その後「大御所」は中堅のシェルミーの活躍により、先に「バッシュ」の大将、紅丸を引っ張り出すことになる。

勝負はビリーVS.紅丸の大将戦にもつれ込み、ここでビリーがまさかのMAX発動！ これが功を奏し、しゃがみA（空振り）↓雀落としやガードキャンセルC+D↓雀落としなどで体力を奪った「大御所」が見事、優勝に輝いた。

PLAYER PICK UP 王道を追求する「KOF」マシーン


バッシュ
韓国代表のプレイヤー。反応が早い上にミスが無く、有効な連係&連続技を的確に決めてくる

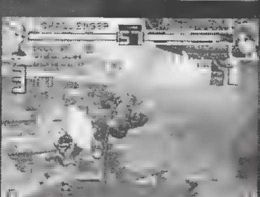
一つ一つの立ち回りや連係が的確でスキが無く、連続技の成功率も非常に高いなど、その完成度は「オーソドックススタイルの究極形」といっても過言ではないほど。

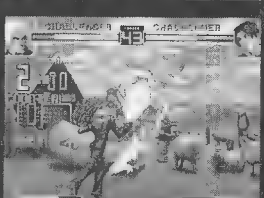
闘劇では使用キャラのせいもあって、跳び込みへの反応があまり目立たなかったが、闘劇前日の対戦会で使っていたK'などは、素晴らしい対空精度を見せていた。

彼が闘劇で何度も使っていたテクニックに、相手の跳び越すようなジャンプをしゃがんでやり過ごし、着地にしゃがみBを重ねて連続技を決める、というものがある。ヘタをすればしゃがんだ状態にジャンプ攻撃をくらってしまう行動だけに、的確な間合い調整と状況判断が要されるのだが、「バッシュ」は確実に成功させていたぞ。

その強さが最も分かりやすかったキャラは、大将に据えていた紅丸。ジャンプDを中心とした立ち回りは攻守共に秀逸で、まさに死角無しといったプレイだった。


豊富な知識も武器。「ネモ」戦や「R.F@奈良」戦では、的確な状況判断で反撃を決めた。


ビリーで、相手の着地に裏からしゃがみB↓弱強襲飛翔棍。闘劇でも2回決めていた。


闘劇では目立たなかったが、対空反応も素晴らしく、跳び込みを許さない感じがあった。

PLAYER PICK UP 独特のプレッシャーで相手を圧倒！


大御所
千葉・柏のプレイヤー。投げキャラを操り、粘り強い立ち回りと鋭い読みで相手をほんろうする。

投げキャラを好んで使い、「投げの神」とも呼ばれている「大御所」。闘劇ではクラークとシェルミーしか出番が無かったが、普段はオロチ社やラルフも使っているようだ。

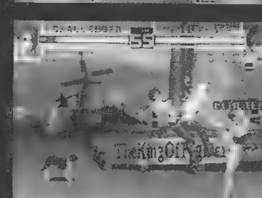
彼は間合いの取り方が非常にうまく、まずは相手の攻撃間合い外をキープしながら出方をうかがうことが多い。そして、一度攻めに回ったら得意な投げを駆使し、一気に勝負を決めてしまうのだ。

また、人として思わずくらってしまうような攻めをするのも特徴的。彼の操るクラークの空中投げは、吸い寄せられるように決まってしまうから不思議だ。上で解説している「キャベツ」戦などは、彼らしさがよく出た一戦といえよう。

さらに、相手キャラへの対策の完成度が高く、シェルミーでアテナのサイコボールアタックにうまく対処したり、ビリーでヴァネッサを完封するなどしていた。3キャラがそれぞれの役割を果たした結果の優勝だったといえる。


彼のビリーは当て身技の使い方がうまい。闘劇で何度も成功していたのが印象的だ。


相手が思わず跳びたくなるような流れを作っておいて、そこを空中投げするクラーク。


シェルミーはC+Dを効果的に使っていた。そのヒット率は主要ダメージ源となるほど。

とりあえず日本選手の優勝にほっと一息。しかし韓国選手は間違い無く強かったわけで、もう一度日韓対決、特に韓国ルールでの闘いになれば、韓国選手に勝利を持っていかれる可能性も高いだろう。今大会の結果により日本選手は今まで以上にマークされると思うので、いずれ行なわれるであろう3度目の対決に向けて、多くのプレイヤーに「KOF」をやりこんでもらいたい。

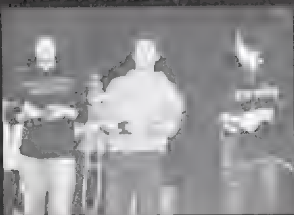
～2nd Day Team Match～

優勝候補が次々と消えていく 波乱の展開!!

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

優勝の最有力候補であった【三闘士】の敗退という大波乱で幕を開けた今大会。その後も優勝候補が続々と1回戦で姿を消す中、残ったのは【モラリスト】だった。

Text：栗田


優勝した【モラリスト】。左から、「ザ・ゲリラ」、「つちくも」、「ゲームセンター嵐」。

優勝候補の度重なる敗退で、混戦模様となったトーナメントを着実に勝ち上がってきたのが【モラリスト】。いつか「ゲームセンター嵐」が[illegible]戦で3タテを繰り返す大爆発を見せ、あっさりと準決勝まで駒を進める。準決勝の相手【T-LOVE みさき】の大将「タビ」に初の1敗を喫し、チームが危機に陥るも、そこは大将の「つちくも」がシンゴロー。安定した力を発揮して「タビ」を撃下し、順当に決勝戦へとたどり着いた。

決勝の相手は、大将「へるる」の大活躍で勝ち上がってきた「ぶっちゃけファイトクラブ」。ここまで無敗の「へるる」の戦いぶりに注目されたが、またしても嵐が先鋒で出てきて3タテ。結局優勝までの3人×2チームに出場で決勝という、恐ろしいまでの強さを見せ付けての優勝であった。

優勝は【モラリスト】!!

14勝1敗という驚異的な成績を誇った「ゲームセンター嵐」が、チームを優勝に導いた！

チーム	メンバー
三闘士	セガール（ウルフ） ちび太（リオン） 東京メガネ（ベネッサ）
I Love みさき	H.S U（ゴウ） ダビ（アキラ） エト（カゲ）
[illegible]	シノヤマ（リオン） 龍之新（パイ） TETSU（レイ・フェイ）
[illegible]	くらちゃ丸（カゲ） モナー（アキラ） 奇面組（サラ）
[illegible]	鶴流影（カゲ） テスタ（アキラ） カシン（ベネッサ）
[illegible]	ヨドリバシャッキー（ジャッキー） みくり（カゲ） 燕（パイ）
[illegible]	ヌキ（アオイ） ときど（アキラ） JOE（ジャッキー）
[illegible]	ゾン・レノン（レイ・フェイ） ハスラウ（ラウ） [illegible]アキラ（アキラ）
[illegible]	スーパーJサハイブ（シェフリー） かいこ（リオン） [illegible]マルコメX（アキラ）
[illegible]	エリル（レイ・フェイ） ノイン（アオイ） shibainu（欠場）
[illegible]	OR（ラウ） いちろうた（カゲ） 鉄兵（アキラ）
[illegible]	板橋ザンギエフ（シュン） キャサ夫（カゲ） ショウ（レイ・フェイ）
[illegible]	k・j（ジャッキー） 大森レイ（レイ・フェイ） 未恥汚（カゲ）
[illegible]	みんごる師範（アオイ） ヒデオ（ウルフ） マスク・ド・ヒジテツ（ジャッキー）
[illegible]	2択の鬼ラウKZMS（ラウ） ふぇらっさ（ベネッサ） 8（ウルフ）
モラリスト	つちくも（パイ） ザ・ゲリラ（アオイ） ゲームセンター嵐（ゴウ）
[illegible]	大[illegible]司（ウルフ） ハ百一（アキラ） 蜜柑（カゲ）
[illegible]	スター盆地（リオン） 東京よだれ（カゲ） めがね連合　ウルオイ（レイ・フェイ）
[illegible]	ウラウ（ラウ） ガキ（リオン） あにぃ（サラ）
[illegible]	きょちょ（パイ） カタナ（ジャッキー） D（アキラ）
[illegible]	門吉（ベネッサ） 左[illegible]（カゲ） 弥勒（アキラ）
[illegible]	ムッキー[illegible]（アキラ） ゴリラカゲスケ（ウルフ） モルジブ（ジャッキー）
ぶっちゃけファイトクラブ	へるる（レイ・フェイ） ポチョムキン（パイ） オカマスク（アオイ）
[illegible]	トーマス岡田（ラウ） 虎[illegible]（カゲ） 格闘愛（シュン）
[illegible]	コルコンソーラ（ラウ） 鉄（アオイ） バゴーン（アキラ）
[illegible]	スナメリ（リオン） チャイナっとQ（ラウ） ナポレオン（ジャッキー）
[illegible]	すぐる（リオン） キット（カゲ） ネス（レイ・フェイ）
[illegible]	輝人（ジャッキー） アニアキ（アキラ） マッスルサラ（サラ）
[illegible]	シン（カゲ） パンチ・ザ・センプー（ラウ） バナナ・トキオー（アオイ）
[illegible]	トルスエ監督（ウルフ） 八極八門　マッハ[illegible]（アキラ） [illegible]～（カゲ）
[illegible]	アルマジロ[illegible]（リオン） ボンビボン（アオイ） [illegible]（ベネッサ）
[illegible]	大須[illegible]（サラ） [illegible]（アキラ） [illegible]（カゲ）

優勝
モラリスト

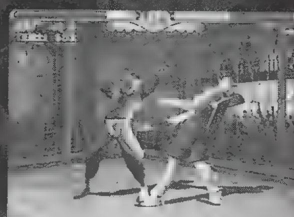
ゲー事典 3タテ：1試合のセットカウント3－0で勝利すること。チーム戦で1人の選手が相手を3人抜きすること。3on3では当然これで勝利が決まってしまう。先鋒が3タテした場合、あまりのあっさり感のため、大会の盛り上がり的にはやや微妙だったりする。ところが、大将が3タテする「逆3タテ」はかなりドラマチックなので、非常に大会が盛り上がるのだ。

優勝候補の【三闘士】がまさかの初戦敗退!!

事件は第1試合で起きた。優勝候補筆頭と思われていた【三闘士】が、初戦敗退という最悪の結果に終わってしまったのだ。【三闘士】の「セガール」が、先鋒戦で「HSU」を3タテで圧倒するまでは、まさに優勝候補といった万全のスタート。ところが、【I LOVE みさき】中堅の「エド」が、「セガール」をいとも簡単に下して中堅戦へ突入。

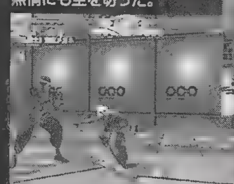
続く「東京メガネ」は、後一歩のところまで「エド」を追い詰めながらも敗退し、会場に不穏な空気が流れ始める。早くも追い込まれた大将の「ちび太」に対し、「エド」はカゲの必殺技ともいえる揚撃(⬇⇦Ⓟ)を地道に当て続けて2−1とリード。単純かつ強力な技に苦しむ「ちび太」だったが、後ろダッシュで対応して辛くも1セット取り返し、勝負は最終ラウンドへ。しかし、それでも流れは変わらなかった。執拗な「エド」の揚撃が効を奏し、最後は「ちび太」のしゃがみⓅガード後の揚撃がカウンターヒット。注目された【三闘士】の闘いは、早くも幕を閉じることになった。

この結果は確かに波乱だったが、実は「もしかしたら負けるかも」程度の予測はちらほら聞こえていた。【三闘士】の面々と日ごろ闘う機会が多い「エド」は、この三人との相性がよかったらしいのだ。特に「セガール」に対しては大会で勝つことが多く、「東京メガネ」ともほぼ互角。「ちび太」に対してもかなりいい勝負をしていたとのこと。大番狂わせを演出した「エド」は、【三闘士】にとって非常に嫌な相手だったといえよう。



必殺の揚撃で「ちび太」を撃破。徹底したスタイルで「エド」が大金星を上げた。

「東京メガネ」のライトニングスマッシュ〜コンボ(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)は無情にも空を切った。



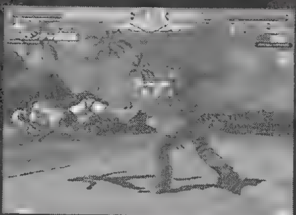


大会での相性がいいと噂の「セガール」に対し、3−0ストレートの快勝を見せる「エド」。

2番人気の【目黒部屋】も初戦敗退!

波乱はこれだけではなかった。人気投票では【三闘士】に次ぐ2番人気。実力的にもほぼ互角と見られていた【目黒部屋】までも、荒れた大会の波に飲み込まれていく。関西の実力派チーム【亡命華族】の中堅「アルマジロ弟」が、先鋒「大須晶」と中堅「蒼老影」を次々に倒し、大将の「灘琉豪」をも後一歩まで追い詰める活躍を見せたのだ。

続く大将戦では、大会でのベネッサが苦手という「灘琉豪」が「樽」に苦戦を強いられる。空中コンボや崩撃雲身双虎掌をミスする自滅気味のイヤな展開の末、最後は焦って出した白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)を後ろダッシュでかわされて万事休す。大会の怖ろしさを思い知らされる結果となった。



正確な操作能力には定評のある「灘琉豪」でさえ、大会の緊張感からミスを連発!

さらに荒れ続ける1回戦!

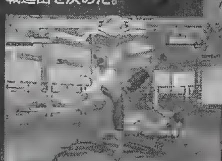
そのほかにも、ニュージェネレーション最強チームと目されていた【大仏パンチ】が、同門ともいえる【大仏ゴロゴロパ〜ンチ】の中堅「義〜」に3タテをくらって敗退するという波乱が起きていた。

関西トップクラスのプレイヤーで結成された【トーマス軍団】も、この段階では全くのノーマークだった【ぶっちゃけファイトクラブ】「へるる」の前に敗北。

最強のジャッキーといわれる「拝人」を擁する【晩飯は秀永で】は、「アニアキ」の欠席で二人だけのチームとなってしまい、新潟の若手で構成されたチーム【本家テイトナ】の前に無残に散ってしまった。

若干18歳「ネス」のレイが「拝人」のジャッキーを破り、堂々の2回戦進出を決めた。





ニュージェネレーションの注目株「パンチ・ザ・センプー」は、身内ともいえる「義〜」に敗北。

2回戦も波乱含みの展開

2回戦で最も注目されたカードは、優勝候補同士の対決となった【モラリスト】対【全日本VF連盟】。強豪同士の対戦ということで総力戦が予想されたが、「ゲームセンター嵐」がそれを覆す。

先鋒戦ではベテランの「マスクド・ピラテック」に苦戦するも、続く「みんごる師範」を3−1で圧倒。あっさりと大将の「ヒデオ」を引っ張り出す。大将戦では「ゲームセンター嵐」得意の投げ抜けが冴え渡り、キャッチからの投げ以外をすべて抜けて3−1で勝利。最終ラウンドはエクセレントで決め、圧倒的な強さを見せ付けた。これで1回戦に続き、またもや3タテ勝利。「今日の嵐はヤバイ!」という強烈なインパクトを与えた試合だった。

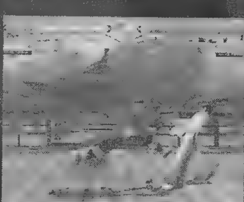
また、2回戦でも番狂わせは起きた。鉄人「キャサ夫」を筆頭に有名プレイヤーが集う【CChaos天然派】が、九州の【マルコメファッカーズ】によって敗退に追い込まれたのだ。ここでキーマンとなったのは、ジェフリーの有名プレイヤーである「スーパーJサバイブ」ではなく、大将を務めた「かいこ」。中堅の「ジョウ」に追い込まれるも、かろうじて3−2で逆転に成功。大将戦では、1回戦で逆3タテの活躍を見せた「板橋ザンギエフ」をも撃破。有名プレイヤーをしのぐ実力を発揮していた。

また、激戦の予備予選を勝ち上がって出場した【ジプシー物語】も、女性プレイヤー二人を率いて闘う「へるる」の厚い壁を崩せず敗退。これまでに数々の実績を築き上げてきた「ムッキー晶」、人間離れした反応速度を持つ「ゴリラカゲスケ」という名だたるプレイヤーをもってしても、この日の"へるるダンス"を止めることはできなかった。

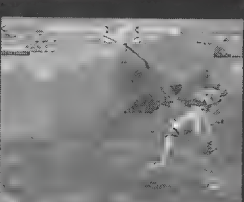


最強クラスのウルフ使い「ヒデオ」も、「ゲームセンター嵐」の勢いに飲み込まれてしまう。

PLAYER PICK UP 記憶に残る輝きを見せた「へるる」



新疾歩(敗式中Ⓟ+Ⓚ)のプレッシャーを軸にした戦術



要所で使う双飛脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)の高いヒット率も印象深い。

レイ・フェイ使いの先駆者として「VF4」から頭角を現し、現在までレイ・フェイ業界を引っ張ってきたトッププレイヤーの一人。「闘劇」後に行なわれた「格闘新世紀Ⅱ」でも準優勝という輝かしい成績を収め、いまやカリスマ的な輝きを放ち始めた旬のプレイヤーだ。構えチェンジによる独特の動きを戦術に組み込むことで、相手を幻惑して闘うプレイスタイルをだれよりも早く確立。

この怪しい動きは、レイ・フェイ使いは尊敬の念を込めて、他のプレイヤーは恐怖の対象として、"へるるダンス"と呼んでいる。

ゲー事典 **モラル vs. ファンタジー**:3on3で行なわれた今大会だが、セオリー通りに闘う"モラリスト"代表の「ゲームセンター嵐」vs."へるるダンス"を使ったカオス理論(!?)で暴れまくる"ファンタジー"代表の「へるる」という構図が出来上がっていた。結果は【モラル】の勝利だが、何度も危機を脱出した"ファンタジー"は観客に興奮と感動を与えたに違いない。

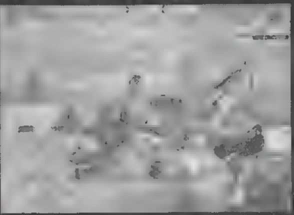
ベスト4進出をかけた激戦！

32チームから8チームに絞られ、いよいよ頂点が見えてきた準々決勝。第1試合は予備予選を抜けたもう一つのチーム【2D連合】と、三闘士を倒して勝ち上がってきた【I LOVE みさき】。

2D業界のトッププレイヤーが集った【2D連合】有利との声が多かったが、ここで生粋のバーチャプレイヤーである「ダビ」が立ちはだかる。中堅の「JOE」と大将の「ヌキ」を力でねじ伏せ、ベスト4進出を果たした。

第2試合では、【モラリスト】の「ゲームセンター嵐」がまたしても先鋒で3タテ。九州地区の【マルコメファッカーズ】を一蹴し、「ザ・ゲリラ」、「つちくも」を温存したまま準決勝へたどり着くという快挙を成し遂げる。

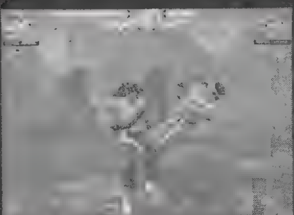
第3試合では、何とまたしても「へるる」の逆転劇。先鋒の「八百一」に二人抜かれるも、逆に3タテで関西の一流チームを粉砕。レイ・フェイの巧みな連係に対応できないまま、大会3番人気チーム「GOD!! カリスマ！」は舞台から姿を消した。


「大銀河」、「蜜柑」といった関西の一流プレイヤーも、「へるる」の前に屈した。

ベスト4最後の座をかけた第4試合では、平均年齢16歳という"超"ニュージェネレーションチーム【本家テイトナ】が、関西最後の砦となった【亡命華族】と熱いシーソーゲームを繰り広げる。決着を付ける大将戦では、弱冠14歳の「キット」が、ベテランの「アルマジロ弟」に対して3－0圧勝ペース。もはや勝利は見えたかに思えたが、「ちび太」に次ぐリオン使いとの呼び声も高い「アルマジロ弟」が粘り強さを発揮。残り体力がほとんど無い状況から逆転に成功し、かろうじて関西勢最後の望みをつないだ。

追い込まれた「モラリスト」！

準決勝第1試合は、初戦で【三闘士】を破った【I LOVE みさき】と、中堅、大将を温存したまま「ゲームセンター嵐」一人だけで勝ち上がってきた【モラリスト】。いつも通り「ゲームセンター嵐」が先鋒で登場し、「H.S.U.」と [illegible] の、今大会で二人しか出場していないゴウによる同キャラ対決が始まる。慣れない同キャラ戦に戸惑う「ゲームセンター嵐」に対し、「H.S.U.」が2本先取するが、どうしても3本目が取れない。焦りの見える「H.S.U.」を尻目に、徐々に落ち着きを取り戻した「ゲームセンター嵐」が盛り返して逆転勝利。そのまま次鋒の「ニト」も倒し、またもや3タテ勝利かと思われたところが、気合で闘う熱血アキラ使い「ダビ」の気迫が、ついに「ゲームセンター嵐」の牙城を崩す。これまでの活躍をものともせず、[illegible] 3タテで葬り去ったのだ。勢いに乗る「ダビ」は、ここで初の登場となる「ザ・ゲリラ」をも一気になぎ倒し、ついに【モラリスト】を追い詰める。


今大会で唯一「ゲームセンター嵐」を倒したが、「ダビ」も、「つちくも」には及ばず。

しかし、最後に残った相手が悪かった。これまで出番こそなかったが、大将の「つちくも」こそ【モラリスト】のエース格。「ダビ」の気迫も、沈着冷静な「つちくも」には通じず、3－0であっさりと処理されてしまった。

準決勝第2試合では、[illegible]【亡命華族】先鋒の「ボンジョヴィ」が、【ぶっちゃけファイトクラブ】の女性プレイヤー「オカマスク」と「ポチョムキン」の二人を倒し、あっという間に大将の「へるる」に到達。しかし、そこで待っていたのは、もはや本日のお約束となった「へるる」の大逆襲だった。

中堅の「樽」に体力1ドットまで追い込まれるピンチをも跳ね除け、ダンシング・レイ「へるる」が驚異の逆3タテで勝利。だれもが予想していなかったであろう、決勝進出を成し遂げたのだ。


「ポチョムキン」にあと一歩まで追い込まれながらも粘る「ゲームセンター嵐」。

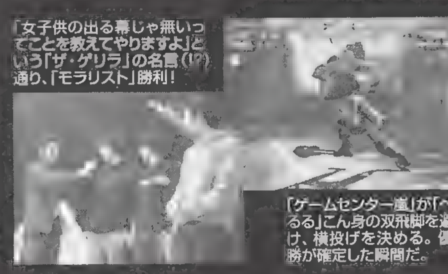
当日の主役ともいえる二人の直接対決が実現！

対照的なチームによる対決となった決勝戦。優勝候補として盤石の戦いでここまで来た【モラリスト】に対するは、戦前の予想を覆してついにここまで来てしまった【ぶっちゃけファイトクラブ】。

まずは、いつも通り「ゲームセンター嵐」が先鋒で登場。中堅の「ポチョムキン」に苦戦するも勝利を収め、いつも通りの3タテペース。そして、ついに注目のカードが実現した。

ここまで13勝1敗の先鋒「ゲームセンター嵐」と、10勝0敗の大将「へるる」。今大会で突出した活躍を見せた二人が、雌雄を決するときがきたのだ。まず先手を取ったのは「へるる」。巧みな構えチェンジでゴウの技をかわして勝利すると、2本目では [illegible] ためをヒットさせ、一気に勝負を付けにいく。しかし、「ゲームセンター嵐」も負けてはいない。避け投げ抜けや後ろダッシュ避け投げ抜けを駆使して守りを固め、[illegible] のイーブンに持ち込む。[illegible] 3本目で再度「へるる」がリードするも、[illegible] 本目を「ゲームセンター嵐」が奪取。最終ラウンドを迎える。

一進一退を繰り返し、「へるる」の体力が [illegible] となったところ、勝負をかけた「へるる」の双飛脚がゴウを襲う。この日抜群に高いヒット率を誇った双飛脚だったが、タイミングよくこれを避けるゴウ。[illegible] が決まり、[illegible] そのままレイ・フェイに横投げが決まり、「へるる」をついにK.O.。当日4回目となる「ゲームセンター嵐」の3タテにより、長い闘いに終止符が打たれた。


「女子供の出る幕じゃ無いってことを教えてやりますよ」という「ザ・ゲリラ」の名言（!?）通り、「モラリスト」勝利！

「ゲームセンター嵐」が「へるる」こん身の双飛脚を避け、横投げを決める。優勝が確定した瞬間だ。

PLAYER PICK UP 優勝の立役者「ゲームセンター嵐」


避け投げ抜けの精度は超一流。投げキャラでは勝てない!?


攻撃センスも高く、ゴウが苦手とする近距離戦もイケる。

「VF4」まではジャッキーのトッププレイヤーとして活躍し、「EVO」からは新キャラのゴウに転身。いまや、「ゴウ＝ゲームセンター嵐」という公式が定着するほどの存在感を放っている。

たぐいまれなる反応速度と正確な操作能力の持ち主で、避け投げ抜け×3などの高度なテクニックを標準装備。机上の理論で終わってしまいそうな難しいテクニックを実戦投入できる、数少ないプレイヤーの一人といえるだろう。実際に彼の投げ抜け能力は卓越しており、高い投げ抜け率を誇っている。

今回の活躍も含め、弱キャラといわれるゴウで輝かしい成績を収めているため、「ジャッキーを使えば、さらにとんでもなく強いのでは？」という声も多い。ただし、本人はジャッキーに戻るつもりはないらしく、周りからの声には悩まされているようだ。

「これではダメなんです！」：大会終了直後、司会をしていたビートライブ店長の山岸さんが言ったセリフ。「ゲームセンター嵐」が決勝戦であっさり3タテで勝ってしまったため、大会の盛り上がりに欠けたことに苦言を呈したようだ。気持ちは痛いほど分かりますが、ガチンコの勝負では致し方無し。この日の「ゲームセンター嵐」が強過ぎたということで――。

~2nd Day Team Match~

団体戦ならではの戦術が交錯する!!

キャラ相性の差が激しいだけに、作戦が重要な要素となった本大会。今回取り上げた3試合は、本人たちから作戦を聞けたので、それを踏まえて見ると面白いかも。

Text／ハチ

GUILTY GEAR XX

順番が勝敗の天秤に

キャラ相性の激しい本作は、作戦が重要な要素。まずはベスト8までの流れを見てみよう。

予選は接戦が多く、各チームの総合力が[illegible]ていることがうかがえた。その実力が伯仲したチーム同士での対戦で明暗を分けたのは、やはりキャラ相性。マンパワーでの勝利もわずかに見られたが、やはりオーダーミスをした方が負けていたといえる。

予選の名勝負といえば【僕の名を言ってみろ…】対【ドクター[illegible]】の一戦。「オウジャSOS」が「X-MEN連続技研究委員会会長」を接戦の末倒し、驚異の3タテを決める。その光景に場内は騒然だった。

そのほかには【和歌山県】の「NIII」が予選全勝していた前回予選を抜けた【ラク公認】を逆3タテし、【嘘とお前と大吾郎】戦では、またもや大将から「ウメハラ」「ありさかしんや」を倒し、「パチ」を残り一歩のところまで追い詰める粘りを見せてくれた。



キャラ分布は意外にも広く、各キャラのエキスパートがそろうのも団体戦ならでは!?

優勝 バベルフィッシュたんハァハァ

チーム	メンバー
嘘とお前と大吾郎	ありさかしんや(スレイヤー) ウメハラ(ソル) パチ(ファウスト)
[illegible]	アフン(イノ) ちこうよれ(ジョニー) 岩(梅喧)
[illegible]	某イノ使い(イノ) マーカス所長(ミリア) 色即是空(梅喧)
[illegible]	Vししゃも(ファウスト) 大福(アクセル) レイ(チップ)
[illegible]	MSY(ジョニー) ねぎ(テスタメント) るぱん(エディ)
[illegible]	ヨウ(エディ) AKD(スレイヤー) KZO(梅喧)
[illegible]	ザディ(エディ) いっちー(カイ) ナギマイ(梅喧)
[illegible]	NIII(ファウスト) ちょっぱ~(梅喧) BEN(エディ)
[illegible]	ゴエムキン(ブリジット) 零式(アクセル) ルノア(ジョニー)
[illegible]	ハザード(スレイヤー) いのちをそまつに(アクセル) いも(ザッパ)
[illegible]	KEY(チップ) おてんば恋娘H.S(ファウスト) KEI.(ポチョムキン)
[illegible]	乱レボ(エディ) カズキ(ファウスト) からく(梅喧)
[illegible]	爆(梅喧) さとQ(ディズィー) チーム東北辰野菜三択↑(ゲボ)(エディ)
[illegible]	庵(シャム) GNT(イノ) STO(エディ)
[illegible]	T.D.N(闇慈) オヒキ(エディ) かすみん(ファウスト)
[illegible]	火九(アクセル) 鶴見(ソル) 持田(ミリア)

チーム	メンバー
バベルフィッシュたんハァハァ	kaqn(ミリア) 北辰(エディ) ゆきのせ(ブリジット)
[illegible]	ゴトーONE(エディ) GAM(ジョニー) DOM(イノ)
[illegible]	ヤッサバ(梅喧) MO2(チップ) クロダ(エディ)
[illegible]	いのき(ミリア) ハセ(闇慈) 鋼玉(ファウスト)
[illegible]	バブ(ブリジット) ステスタ(テスタメント) P.C(ソル)
[illegible]	G.X(ミリア) でぶくん(ファウスト) FAB(ポチョムキン)
[illegible]	ブッチGO(ポチョムキン) よしお(ファウスト) 三分まち(スレイヤー)
[illegible]	黒猫(ジョニー) まっうん(ソル) 十月の朝(イノ)
[illegible]	ジョーカー(ヴェノム) You(ミリア) トン(エディ)
[illegible]	コイチ(エディ) シュウト(アクセル) (有)(カイ)
[illegible]	蝿#まんじ様ラヴ(闇慈) ヲツケ(ミリア) コリィ(ジョニー)
M.R.A. TEAM	Rommell Shaheed(ソル) Saif Ebrahim(紗夢) Ben Cureton(エディ)
[illegible]	T.S(ディズィー) ごろたん(ジョニー) 肉Q(エディ)
[illegible]	モトヤマ(ディズィー) むう(ジョニー) mitsuru(ミリア)
[illegible]	SLAN(ジョニー) オウジャSOS(チップ) こけ(ディズィー)
僕の名を言ってみろ…	X-MEN連続技研究委員会会長(ジョニー) J.T(エディ) JOE(ミリア)

ゲー事典 ダイヤグラム作成協力者：ソル(ウメハラ、鶴見)、カイ(faith、KEITA)、メイ(みうら、[illegible]、[illegible]原、ミッチー)、ミリア(kaqn、マツ、持田)、アクセル(バベルフィッシュ、火九)、エディ(J.T、北辰、肉Q、るぱん、乱レボ)、ポチョムキン(ラジョ、FAB)、チップ(ファルコ、仮面天使、レイ、うは、MO2)、梅喧(ケンちゃん、からく、kaqn、R-MOON)ファウスト(パチ、ネモ、Vししゃも、カズキ)。

準決勝第一試合

先鋒は「パチ」対「鷲見」。1ラウンド目はソルのジャンプ攻撃をしゃがみ歩きで避けつつ反撃を決め、「パチ」が先取。2ラウンド目はこう着状態が続く中、「鷲見」が一瞬のスキを突いてジャンプDループを決め、その後起き攻めも決めて「鷲見」が1ラウンド取り返す。続く3ラウンド目、冷静にけん制を続け、ペースを握った「パチ」が勝利を収めた。

【WA SHI MI】はここで、「火九」を投入。1ラウンド目はアクセルのけん制の合間に連続技を決め「パチ」が先取。2ラウンド目はアクセルが➡+HSを中心とした怒とうの攻めで取り返す。3ラウンド目は何が出るかな?の爆弾でジャンプさせ、上から行きますよを決め、「パチ」の勝利。

ここで全国覇者の「持田」のミリアが登場。1ラウンド目は接戦になったが、「持田」が先取。続く2ラウンド目も強気の攻めでダウンを奪い、起き攻めで「持田」が勝利。

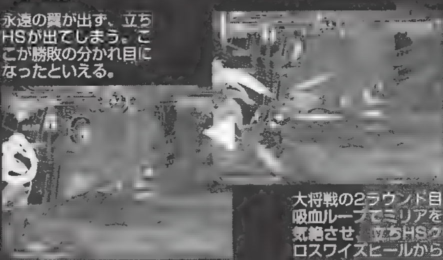
【俺とお前と大吾郎】は作戦通り、「ウメハラ」を中堅に。1ラウンド目は「ウメハラ」のヴォルカニックヴァイパーがことごとく不発に終わり、「持田」が先取。2ラウンド目もヴォルカニックヴァイパーはガードされ、そこにミリアはきっちりと連続技を決め、確実にダメージを奪っていく。ここで、「ウメハラ」は画面端付近でぶっきらぼうに投げるを決めるが、そこで痛恨の連続技ミスをし、「持田」が2連勝。

ついに大将戦。1ラウンド目はスレイヤーがミリアを追うが、捕らえられず「持田」が先取。2ラウンド目は、スレイヤーが吸血ループで気絶させるも痛恨の連続技ミス。ここからミリアが巻き返すもスレイヤーは1ドット差で辛勝。3ラウンド目はペースを握ったミリアが起き攻めで倒し、「持田」の逆3タテ!! 全国覇者の底力を見せ付けた。

両チームの作戦は?

●俺とお前と大吾郎
「ウメハラ」、「パチ」はミリアと相性が悪いため、ミリアが出るまで「ありさかしんや」を温存。ミリア以外に対応しやすい「パチ」を先鋒へ配置。理想は「持田」と3対1になり、「パチ」、「ウメハラ」で疲れさせて、「ありさかしんや」で倒す。

●WA SHI MI
「鷲見」→「ウメハラ」、「火九」→「ありさかしんや」、「持田」→「パチ」で倒したい。「ウメハラ」か「パチ」が先鋒だと予想し、どちらにも闘いやすい「鷲見」を先鋒に配置。「鷲見」を「ウメハラ」にぶつけ、同キャラ戦で勝負に持っていく。



永遠の翼が出ず、立ちHSが出てしまう。ここが勝敗の分かれ目になったといえる。

大将戦の2ラウンド目、吸血ループでミリアを気絶させ、立ちHSクロスワイズヒールから。

準決勝第二試合

先鋒は「ごろたん」対「北辰」。1ラウンド目は終始ペースを握っているエディに対し、虎視眈々と一発を狙うジョニーといった形。チャンスが到来するも、強引に攻め過ぎたため、しのいだ「北辰」が先取。2ラウンド目も同様の展開となるが、「ごろたん」が攻め切れず「北辰」の勝利。

ここで【ちいちゃんにおまかせ】はエディ慣れしている「T.S」を投入。1ラウンド目は「T.S」が機動力を活かして逃げつつ、飛び道具各種をうまくばら撒き、ペースを守り続けて先取。2ラウンド目も同様の展開で「北辰」に攻めの糸口をつかませず勝利。

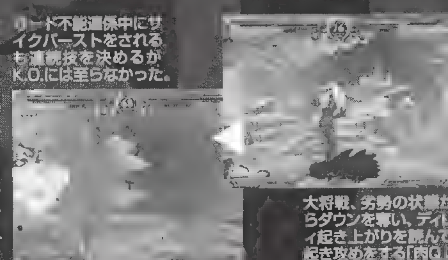
【バベルフィッシュたんハァハァ】は中堅に「ゆきのせ」を出す。1ラウンド目はお互い飛び道具でのけん制合戦となるも、キックスタートマイハート→停止を繰り返し当てていた「ゆきのせ」が先取。勢いに乗った「ゆきのせ」は、ロ[illegible]ーラッシュと同時に攻め込み、相手の反撃には強気のスターシップで追い返し、2ラウンド連取。

【ちいちゃんにおまかせ】は大将の「肉Q」が登場。1ラウンド目はエディの起き攻めをディレイ起き上がりやスターシップでしのぐものの猛攻の前に倒れ「肉Q」が先取。2ラウンド目は「ゆきのせ」が分身を[illegible]しつつ、遠距離立ちS→YOYO配置→遠距離立ちSの連係をしつこく繰り返し、「ゆきのせ」が取り返す。3ラウンド目は「ゆきのせ」が即座にエディの体力を残り2割まで追い詰める。しかし、「肉Q」はダウンを奪い、ディレイ起き上がりを読んで遅らせ中段攻撃を重ねからのガード不能連係で一気に体力を奪い返すものの、インヴァイトヘルを読まれ、低空空中ダッシュ攻撃を決めた「ゆきのせ」の勝利。盤石の布陣を見せ付けた。

両チームの作戦は?

●バベルフィッシュたんハァハァ
キャラ相性がいい「ごろたん」が先鋒と読み、「北辰」を先鋒に。担当は「北辰」→「ごろたん」、「ゆきのせ」→「肉Q」、「kaqn」→「T.S」を倒すこと。特に「T.S」と「肉Q」は勢いに乗ったときが強いので、警戒しつつキャラ相性のいいキャラをぶつける。

●ちいちゃんにおまかせ
ジョニーはどのキャラに対しても事故勝ちが狙えるので「ごろたん」を先鋒に。理想は「ごろたん」→「kaqn」、「肉Q」→「ゆきのせ」、「T.S」→「北辰」、を倒すこと。キャラ相性が悪いので、ディズィー、ジョニーの爆発力に期待。



ガード不能連係中にサイクバーストをされるも連続技を決めるがK.O.には至らなかった。

大将戦、劣勢の状態からダウンを奪い、ディレイ起き上がりを読んで起き攻めをする「肉Q」。

PLAYER PICK UP 最強ソル「ウメハラ」の強さは?

「ウメハラ」の強さは読みの鋭さもさることながら、技術力も高い。ジャンプDループの精度は高く、画面中のあらゆる所からジャンプDループを決めてくる。さらに、けん制の合間に前進してテンションゲージをため、ガンフレイムフォースロマキャンからの二択を多用。勘が鋭い「ウメハラ」にハマるスタイルといえる。

また、土壇場の勝負強さも凄く、2回戦の【ほしのこえ】戦では怒とうの逆3タテを決めた。氏はこの試合の直前に「スパⅡX」の試合でも窮地からの逆3タテを決めている。精神力の強さはまさに驚異といえる。



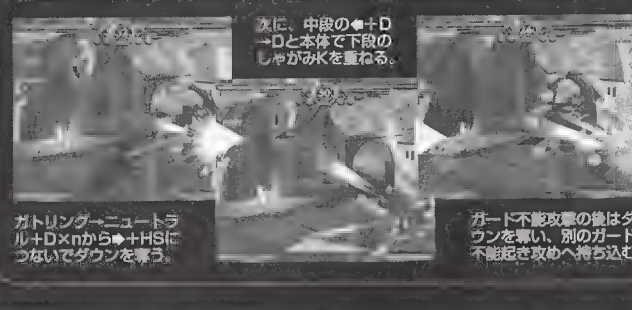
画面中央付近でぶっきらぼうに投げるを決めたら……



ジャンプD→空中ダッシュ【K→D】を決めてループへ。

PLAYER PICK UP 大会唯一のザッパ「いも」の大連係

まず、【ガトリング→ニュートラル+D】×1~3→【しゃがみP→しゃがみK→➡+P→ニュートラル+D→➡+HS】でダウンを奪う。次に、相手の起き上がりに⬅+D→Dと同時にしゃがみKを重ね、中下段のガード不能起き攻めをし、【近距離立ちS→遠距離立ちS】→⬆+D→➡+HSとつなげ、さらにダウンさせる。最後は相手の起き上がりに⬇+Dを重ねつつ、中距離から➡+HSを少し遅らせて重ねる。これで延々とガード不能起き攻めを続けていたぞ。



ガトリング→ニュートラル+D×nから➡+HSにつないでダウンを奪う。

次に、中段の⬅+D→Dと本体で下段のしゃがみKを重ねる。

ガード不能攻撃の後はダウンを奪い、別のガード不能起き攻めへ持ち込む。

ゲー事典 ダイヤグラム作成協力:闇慈(ひろし、GNT、万次)、ジョニー(MEN会長、MSY、さんま)、紗夢(鷹、ハサード)、ヴェノム(老師、モザイク)、テスタメント(ねぎ、バベルフィッシュ)、ディズィー(さとQ、H.H、カズキ、元空)、スレイヤー(ハサード、ありさかしんや)、イノ(GNT、KYO、ざきやま)、ブリジット(DIEちゃん、ゆきのせ、そんそん)、ザッパ(POTETO)。皆さんご協力ありがとうございました。

決勝戦

先鋒は【バベルフィッシュたんハァハァ】の読み通り「鷲見」対「北辰」。1ラウンド目は、決勝の緊張からかお互いにミスが目立ち、結果はダブルKOに。続く2ラウンド目、「鷲見」が「北辰」の行動を読んでペースをつかみ、ガンフレイムフォースロマキャンからジャンプDループを決めて追い込む。「北辰」は粘るものの、攻めをしのぎ切れず「鷲見」の勝利。

「鷲見」を警戒した【バベルフィッシュたんハァハァ】は、中堅に「ゆきのせ」を投入。1ラウンド目はけん制しつつ、スターシップでうまく切り返した「ゆきのせ」が先取。2ラウンド目は「ゆきのせ」がけん制を駆使し、「鷲見」を近付けずに闘い、俺とキルマシーンでKO。

【WA SHI MI】は「ゆきのせ」戦に自信のある「火九」を出す。1ラウンド目はロジャーラッシュ固めからの二択を仕掛け、「ゆきのせ」が先取。2ラウンド目は「火九」が鎌閃撃フォースロマキャンからの連続技を決めて取り返す。3ラウンド目はこう着状態となったが、「火九」の鎌閃撃に反応して「ゆきのせ」が飛び込み、それに曲鎖撃を合わせた「火九」の勝利。

後が無い【バベルフィッシュたんハァハァ】は大将の「kaqn」登場。様子を見つつうまく空中ダッシュSで飛び込み、投げをメインした崩しで「kaqn」が勝利。

決着は大将同士のミリア対決にもつれ込む。1ラウンド目は出方をうかがいながらうまくダウンを奪い、きっちりと起き攻めを決めていた差で「kaqn」が先取。2ラウンド目は「kaqn」がしゃがみHSからの対空連続技で流れをつかみ、一気に勝利をもぎ取った。同キャラを制し見事【バベルフィッシュたんハァハァ】が優勝を収めた。

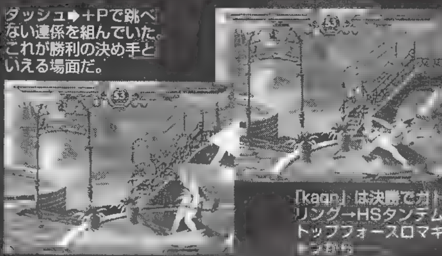
両チームの作戦は？

●WA SHI MI

先の試合で3タテした「持田」を先鋒に出すかで悩むものの、順番固定で「鷲見」を先鋒に配置。担当は「鷲見」→「北辰」、「kaqn」、「火九」→「ゆきのせ」、「北辰」、「持田」→「kaqn」、「北辰」、といったところ。「kaqn」を三人で倒すのが理想。

●バベルフィッシュたんハァハァ

先鋒は「鷲見」が来ると読み、緊張気味の「北辰」を先鋒に配置、担当は「北辰」→「鷲見」、「ゆきのせ」→「鷲見」、「火九」、「kaqn」→「火九」、「持田」、といった感じ。「kaqn」は「鷲見」を最も警戒していため大将に配置した。

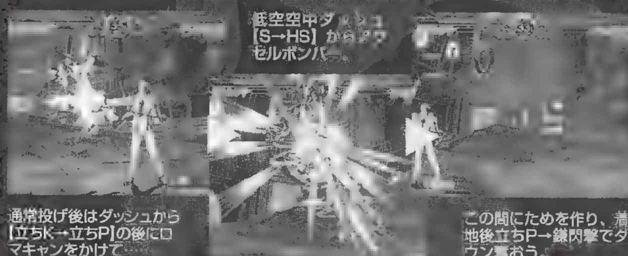


ダッシュ➡+Pで跳べない連係を組んでいた。これが勝利の決め手といえる場面だ。

「kaqn」は決勝でガトリング→HSタンデムトップフォースロマキャンから――

PLAYER PICK UP コンボ職人「火九」の連続技を見よ

「火九」は通常投げから立ちK→立ちPⓡ▶低空空中ダッシュ【S→HS】ⓒ▶アクセルボンバー→着地→立ちP→鎌閃撃の連続技を決め、ダウンを奪っていた。また、アクセルボンバーのループ連続技の精度も高く、画面端に向かって投げた後は【近距離立ちS→しゃがみS】ⓙ▶低空アクセルボンバー×3でダウンを奪ったり、【➡+P→近距離立ちS】ⓙ▶ジャンプKⓒ▶アクセルボンバーⓡ▶空中ダッシュHSⓒ▶アクセルボンバーなどを決めていたぞ。



通常投げ後はダッシュから【立ちK→立ちP】の後にロマキャンをかけて

低空空中ダッシュ【S→HS】からアクセルボンバー。

この間にためを作り、着地後立ちP→鎌閃撃でダウン奪おう。

PLAYER PICK UP 「ゆきのせ」ブリジットの連係



ジャッグドロジャーを配置し、ダッシュジャンプからS

着地足払いフォースロマキャンセルからの連続技。

「ゆきのせ」ブリジットのロジャー連係を紹介。相手の近くでジャッグドロジャーやロジャーラッシュを出しておき、相手が固まるようなら、ダッシュジャンプから中段の選択肢として、着地寸前に空中ダッシュ【K→S→⬇+S】を、下段の選択肢として着地足払いフォースロマキャン→【立ちK→近距離立ちS（1段目）】ⓙ▶【S→⬇+S】ⓙ▶【S→⬇+S】を使い、二択を仕掛けていた。足払いは基底ダメージ補正が掛からないので、高ダメージの連続技を狙える。大会中にもこの連係を多用していたことから強力さがうかがえる。

『GGXX』ダイヤグラム発表

何と50人以上ものプレイヤーから意見をかき集めたダイヤグラムを発表しよう。最終的にはどういう情勢になったかな？

	SL	MI	FA	ED	SO	AX	VE	IN	JO	BR	DI	CH	BA	PO	KY	JA	TE	MA	AN	ZA	
SL	—	6	4	5	6	6	7	6	7	6	6	7	6	6	7	6	6	7	6	8	118
MI	4	—	6	5	6	7	7	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6	7	6	7	116
FA	6	4	—	4	5	6	6	6	7	7	7	6	6	6	7	7	6	7	7	6	116
ED	5	5	6	—	5	5	7	6	6	6	6	6	6	7	7	6	6	6	7	7	115
SO	4	4	5	5	—	5	5	4	4	5	6	6	6	6	7	6	6	6	7	7	104
AX	4	3	4	5	5	—	4	6	5	5	5	5	6	6	6	6	7	6	7	7	102
VE	3	3	4	3	6	6	—	5	5	6	6	5	6	6	7	5	6	5	7	7	101
IN	4	4	4	4	5	4	5	—	4	5	7	6	5	6	6	6	6	6	6	6	99
JO	3	4	3	4	6	5	5	6	—	4	5	6	7	5	5	7	6	6	6	6	99
BR	4	3	3	4	5	5	4	5	6	—	5	5	6	7	4	6	5	6	7	7	97
DI	4	4	3	4	4	5	4	3	5	5	—	4	6	7	4	6	6	6	6	6	92
CH	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	6	—	4	3	6	5	6	6	7	7	92
BA	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	6	—	4	5	6	6	6	7	6	90
PO	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	7	6	—	7	4	4	6	7	6	89
KY	3	4	3	3	3	4	3	4	5	6	6	4	5	3	—	6	7	6	6	6	87
JA	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	6	4	—	5	6	6	6	85
TE	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	6	3	5	—	6	6	6	84
MA	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	—	6	6	78
AN	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	—	5	68
ZA	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	—	68

※ダイヤグラムの平均値は95。表中キャラ略称はスレイヤー（SL）、イノ（IN）、ザッパ（ZA）、ブリジット（BR）、ソル（SO）、カイ（KY）、メイ（MA）、ミリア（MI）、エディ（ED）、ポチョムキン（PO）、ファウスト（FA）、チップ（CH）、梅喧（BA）、紗夢（JA）、ジョニー（JO）、アクセル（AX）、闇慈（AN）、ヴェノム（VE）、テスタメント（TE）、ディズィー（DI）。

結果を見ると、スレイヤー、ファウスト、ミリア、エディの4強は確実といえる。このキャラたちの強さの要因は、ずばり、起き攻めの強力さとダウンを奪えるチャンスの多さだろう。エディは一回転ばされると起き上がれないし、スレイヤーに至っては一回かまれたら終わりなので、この順位は当然といえる。

その次に付けているのがソル、アクセル……といった面々。ポイントこそ近いものの、ソルは爆発力、アクセルは立ち回りと、キャラ特性が相反しているのも面白い。

稼動当初は強キャラと目された梅喧、ブリジットはこの順位。対策が練られてしまったのが要因なのだろうか？

紗夢以下のキャラはやはりこの順位。弱キャラは強キャラに弱いというお約束がある中、テスタメントのみ4強に4が付く。ある意味ダークホース存在的キャラといえる。



ガード不能ループか10割コンボか？　この順位はやはりギルティらしい結果だろう。

GGXX **総評**：エディ、ファウストなどの強キャラが台頭すると思いきやそうでもなく、各キャラのエキスパートたちが活躍する結果となった。これはキャラ相性が激しい本作ならではといったところだろう。そんな中、勝負の決め手となった要素はやはり「起き攻め」。「起き攻めを制する者は、ギルティを制する」これはシリーズを通じて不変の事実といえるだろう。

～1st Day Single Match～

一年半やり込んだ結果を見せるときが来た！

全国大会の終了から回り込みキャンセル（以下RC）発見を経て、大きな節目となった『闘劇』。舞台を飾る役者はそろっている。さあ、結果はいかに……？

Text：INO

名勝負しか無い激戦！

これだけのメンツがそろえば、名勝負しかないのは当たり前。究極形を見ろ！

本作での強者プレイヤーがほとんど出そろったトーナメントは、早い段階から関東と関西の構図になった。

「社長」VS「青汁ガイル」、「Cスナ」VS「JOE」、「にっと」VS「井上」などの名勝負を経て、ベスト8が決まる。

そして、ステージ上でのベスト4戦に残ったのは、左上のブロックからは関東のKグルーヴ使い「伝説のオタク」を破った、ご存じ「ウメハラ」。左下のブロックからはベテランプレイヤー「ダン」を破った「青汁ガイル」。右上のブロックからは「モリカワ」とのAグルーヴ対決を制した「ときど」。右下のブロックからは「VER（バージョン）」を知識の差で圧倒した「井上」が勝ち進んできた。

壮絶な闘いの末、2D格闘ゲームの神「ウメハラ」をも寄せ付けない力を見せ付けたRCマシーンの異名を持つ「ときど」の優勝という形になり終結を迎えた。

ベスト8のうち七人が同じゲームセンター（アミューズメントフォーラムモア）のプレイヤーであることは興味深い。大番狂わせが少なく、このゲームでの「安定」の一つの形が見える大会であった。

ウメハラ	サガット／ガイル／春麗	Cグルーヴ
[illegible]	キム／紅丸／響	Aグルーヴ
[illegible]	リュウ／キング／サガット	Nグルーヴ
[illegible]	ケン／ベガ／ブランカ	Aグルーヴ
[illegible]	京／ギース／ブランカ	Pグルーヴ
[illegible]	サガット／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	キャミィ／リュウ／サガット	Cグルーヴ
[illegible]	京／バルログ／キャミィ	Pグルーヴ
伝説のオタク	響／ロック／京	Kグルーヴ
[illegible]	サガット／ブランカ／キャミィ	Cグルーヴ
[illegible]	ケン／アテナ／さくら	Aグルーヴ
[illegible]	ブランカ／サガット／春麗	Cグルーヴ
[illegible]	ブランカ／サガット／ベガ	Kグルーヴ
[illegible]	ブランカ／サガット／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	サガット／キム／ルガール	Cグルーヴ
[illegible]	サガット／ロレント／山崎	Cグルーヴ
[illegible]	さくら／ベガ／ブランカ	Aグルーヴ
[illegible]	アテナ／響／さくら	Aグルーヴ
[illegible]	響／アテナ／キャミィ	Kグルーヴ
[illegible]	庵／ロック／ルガール	Pグルーヴ
青汁ガイル	ガイル／ベガ／豪鬼	Aグルーヴ
[illegible]	京／キャミィ／サガット	Kグルーヴ
[illegible]	ブランカ／春麗／サガット	Cグルーヴ
[illegible]	バルログ／サガット／E.本田	Nグルーヴ
ダン	リュウ／ケン／サガット	Cグルーヴ
[illegible]	庵／モリガン／響	Nグルーヴ
[illegible]	サガット／春麗／キム	Cグルーヴ
[illegible]	さくら／ルガール／サガット	Cグルーヴ
[illegible]	京／庵／サガット	Aグルーヴ
[illegible]	キャミィ／ギース／サガット	Pグルーヴ
[illegible]	響／キャミィ／サガット	Kグルーヴ
[illegible]	京／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ

優勝

ときど

ときど	さくら／ベガ／ブランカ	Aグルーヴ
[illegible]	ロレント／バルログ／ブランカ	Pグルーヴ
[illegible]	リュウ／ガイル／キャミィ	Cグルーヴ
[illegible]	マキ／モリガン／春麗	Nグルーヴ
[illegible]	ギース／ロック／ロレント	Aグルーヴ
[illegible]	さくら／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	サガット／ケン／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	さくら／サガット／ガイル	Cグルーヴ
[illegible]	リュウ／ケン／サガット	Pグルーヴ
[illegible]	さくら／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	サガット／ブランカ／バルログ	Cグルーヴ
[illegible]	ロレント／サガット／春麗	Pグルーヴ
[illegible]	サガット／キャミィ／春麗	Cグルーヴ
[illegible]	ナコルル／舞／サガット	Kグルーヴ
[illegible]	サガット／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ
モリカワ	ブランカ／響／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	マキ／ロレント／ダルシム	Nグルーヴ
[illegible]	さくら／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ
[illegible]	庵／サガット／山崎	Cグルーヴ
[illegible]	ジョー／サガット／響	Cグルーヴ
[illegible]	豪鬼／ギース／サガット	Cグルーヴ
[illegible]	豪鬼／イーグル／春麗	Aグルーヴ
[illegible]	ケン／ブランカ／ベガ	Aグルーヴ
VER（バージョン）	マキ／ジョー／春麗	Aグルーヴ
[illegible]	ブランカ／ベガ／ロレント	Aグルーヴ
[illegible]	キャミィ／ギース／サガット	Kグルーヴ
[illegible]	サガット／キャミィ／ベガ	Kグルーヴ
[illegible]	京／庵／サガット	Aグルーヴ
bari	ザンギエフ／ギース／ロレント	Kグルーヴ
四不象	リュウ／ブランカ／サガット	Pグルーヴ
[illegible]	ブランカ／サガット／キャミィ	Kグルーヴ
井上	サガット／ブランカ／キャミィ	Kグルーヴ

ゲー事典 ベスト8に残った選手は全員が関東のプレイヤーと、地域によるレベルの格差が出た結果だった。しかし、多くの人間が集まる関東がレベルが高いのは至極当然のこと。勝ち負けだけではなく、どこまで自分が納得する試合ができたかが重要だろう。ここまでできたプレイヤーの頑張りを評価してあげたい。

好カード目白押しの一回戦

●「青汁ガイル」VS.「社長」

関東対関西の対決でも屈指の好カード。「社長」先鋒の京が「青汁ガイル」先鋒のガイルを起き攻めからの連続技で一気に気絶させて倒す。しかし、中堅のベガがオリジナルコンボ（以下、オリコン）からの強引なガードクラッシュを取り返し、キャミィも倒す。そして大将戦「青汁ガイル」の藤堂に対し「社長」のサガットはいいところ無しで完敗。たった1キャラへの対策漏れが理由で沈んでいくのが「大舞台」というもの。どのキャラにも対策を用意しておく周到さ。それが欠けていた「社長」が泥を飲む結果となった。


「青汁ガイル」の藤堂が、「社長」を圧倒。大会で「分からない」は言い訳にならない。

●「FZ」VS.「てるちか」

両者共に虚を付いた攻めが光るプレイヤー。試合は、「FZ」の大将書が粘りを見せて大将戦へ。遠距離立ち強Ⓚと蛇使いでじわじわと体力を減らしていた「てるちか」の山崎だったが、起き攻めを仕掛けたところにRC近寄りて切るなり↓Lv3発勝する神気也をくらい、お互いに残り体力がわずかに。ここで「FZ」は、山崎の起き上がりにRC近寄りて斬る也（めくり当て）！ これが見事にヒットして「FZ」が勝利。大会では相手も最後まで必死になって勝ちにくる。それを忘れ、目の前の勝ちを慌てて拾おうとしてしまった「てるちか」の心の弱さが出てしまったか。「FZ」の勝利に対する嗅覚の鋭さを証明する試合でもあった。


不用意に近付いたところにRC近寄りて斬る也。かなりガードしづらい切り返しだ。


相手のゲージが見えていなかったか、ローリングアタックへオリコンで反撃された。

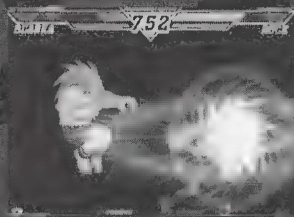
●「C.SAWADA」VS.「きちにぃ～」

Aグループ最強といわれるキャラをそろえた「C.SAWADA」。レアキャラで構成されたチームの「きちにぃ～」。試合は大将戦までもつれ込み、「C.SAWADA」のブランカが何気なく出したローリングアタックに「きちにぃ～」ロレントがオリコン発動↓しゃがみ強Ⓚで反撃して勝利した。ラウンド中盤に、同じ状況でロレントの反撃をくらっていた。その経験を活かしきれなかった「C.SAWADA」の詰めの甘さが敗因だろう。

二回戦名勝負

●「伝説のオタク」VS.「マゴ」

「伝説のオタク」の京が「マゴ」のサガットを中段の昇りジャンプ↓+強Ⓟを使って倒したと思えば、「マゴ」の中堅ブランカが波に乗って京、[illegible]を倒す。ここで「伝説のオタク」大将のロックは、ブランカの安定回避行動であるサプライズバックに、一点読みのシャインナックルを当てて勝利！ そのまま流れを取り戻した「伝説のオタク」が勝利。予想外の事故に「マゴ」が平静を保てなかったようだが、「予想外」は経験、知識不足が招くもの。安定行動のリスクも把握し、そこを突かれたときの心構えを持っておきたい。


「逃がさない」と狙いすましたシャインナックル。これで流れが大きく変わった。

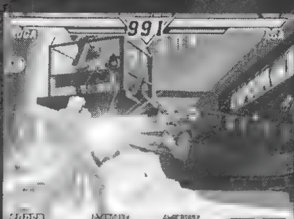
●「D44」VS.「生めそ」

優勝候補筆頭のAグループ・プレイヤー「D44」に対するは、数々の大会で下馬評を覆し続けてきた「生めそ」。

「D44」がオリコンで先鋒戦を制したかと思えば、「生めそ」の庵が不利の付くブランカを倒して取り返す。ここで、少しずつ流れが「生めそ」に傾き始め、大将戦に。

そしてラウンド開始直後、ベガが何気なく出したダブルニープレス。開幕の間合いで低リスクと思われたこの行動は、ブロッキングからLv3ギガンテックプレッシャーで返される。これで精神力が尽きたか「D44」。その後のオリコンも珍しく落としてしまい、「生めそ」が勝利をもぎ取った。

試合中の流れが変わるタイミングを少しでも早く把握、それに対応できるように、常日ごろの「負け試合」を大切にしていきたいものだ。


豊富な対戦経験が活きた読み勝ち。「D44」の心をこれで折ったといえる。

PLAYER PICK UP 大会攻略！ なぜヤツは勝つ？

大きな大会で、安定して上位にくい込むプレイヤーが居るのはなぜだろうか？ ここでは、勝つための戦略性や考え方、心構えを見ていこう。

①大会への準備を怠らない

RCや連続技の精度を上げ続けることだけが大会への準備ではない。筐体のメンテナンスが悪い可能性、緊張でうまく動けない可能性。すべてのシチュエーションを想定している人間は、「RCができない日の立ち回り方」や「オリコンをミスしたときのフォロー」なども考えている。大会出場者すべての対策を考えたプレイヤーも居るほどだ。

②大会の日にできること

精神安定のためにガムをかむ。反応速度向上のために甘いものを食べる。集団でプリンを食べまくっていたプレイヤーたちも居たと聞く。また、筐体のメンテナンスのチェックやゲームスピードのチェック、さらに次の相手をチェックするなど、できることは多い。

③試合中

レバーの感触や相手の緊張の程度など、普段から自分と相手の状態を気にしていれば、体が教えてくれるハズだ。試合中に起きた出来事はすべて次の試合へ活かせるようにしよう。

④最後に一言

大会で勝つことを目標にして対戦格闘ゲームをするのは、目標としては高くていいが、色々な部分でとても損をしているような気がする。純粋にゲームを楽しんで、しかもきっちり勝つことができる。そんな高みにいけるよう、僕も精進していきたい。


大会で実力を100%出す。この単純なことが、大会での最大の課題になるだろう。

TECHNIC PICK UP 投げ抜けの攻防の進化


投げ抜け入力時の通常技の暴発を狙った垂直ジャンプ起き攻め。


これに対しては、「小技投げ抜け」を使えば、対応できる。

起き攻めで通常投げと打撃の二択を仕掛ける以外に、相手の投げ抜けを狙う戦法がある。垂直ジャンプで投げ抜け入力時に暴発する通常技をスカし、垂直ジャンプ攻撃から連続技を決めたり、しゃがみ強Ⓟなどで投げ抜けを狙う相手に、ジャストディフェンスやブロッキングを狙うといったものだ。

上記の起き攻めへの対抗策が「小技投げ抜け」。通常技の動作中でも投げ抜けできることを利用して、小技を出しつつ投げ抜けをすれば、その小技から連続技を決めたり連係を組んだりすることができる。

ゲー事典 **はみ出しカプエス2テクニック「サギ跳び」**：相手の起き上がりなどに着地ギリギリのジャンプ攻撃を重ねれば、相手がリバーサルで無敵技を出してきたとしても無敵技の発生前に着地してガードできるという、2D格闘ゲームの王道的なテクニック。キャラごとの起き上がり時間を調べ、練習するのがオススメだ。

闘劇 ～SUPER BATTLE OPERA～ CAPCOM VS. SNK 2

ステージ上での激戦

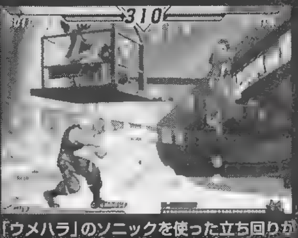
●「ウメハラ」VS.「伝説のオタク」

先鋒戦は「ウメハラ」のガイルがソニックブーム(以下ソニック)と多彩な跳び込みへの対処で「伝説のオタク」の春麗を完封。中堅の京が連続技をたたき込んでガイルを倒すも、「ウメハラ」の春麗が「伝説のオタク」を寄せ付けず、勝利。立ち強Ⓚなどを警戒しての行動(ジャンプなど)を確認して、安全にソニックを置いてくるガイルへの対処法ができていなかったことが「伝説のオタク」の敗因だろう。

試合終盤では、怒りゲージのたまったロックのジャンプを春麗の↓+中Ⓚでつぶしていくなど、「ウメハラ」らしい読みが見られた一戦だった。

●「青汁ガイル」VS.「ダン」

一進一退の試合が大きく動いたのは中堅同士の対決。「青汁ガイル」のベガが、反撃確定の距離でダブルニープレス(以下、ダブルニー)を出してしまい、反撃されると思いきや「ダン」のケンがここで痛恨のコンボミスをしてしまう。結局ダブルニーからのオリコンをくらってしまい、そのまま「青汁ガイル」が勝利。


「ウメハラ」のソニックを使った立ち回りが「伝説のオタク」を近付けさせない。

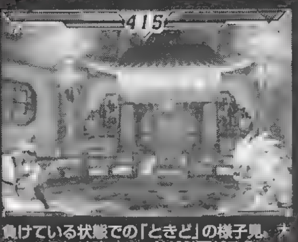
●「モリカワ」VS.「ときど」

Aグループ同士の対決。「ときど」がオリコンを2回ミスしてしまうが、立ち回りでカバーして大将同士の対決に。

「モリカワ」のベガは体力は残り半分、「ときど」の体力は強攻撃一発分しか残っていない状況に。ここで、「ときど」のオリコンが不発に終わり、だれもが「モリカワ」の勝ちを確信したが、「ときど」は全く諦めず冷静に立ち回る。これで「モリカワ」に早く終わらせたいというプレッシャーが掛かり、じわじわ「ときど」が追い上げ、ほぼ同体力になりタイムも残りわずかに。この状況で「ときど」が、体力負けしているにもかかわらずバックジャンプをして様子見をし始める。そこから「ときど」が怒とうの攻めを展開して勝利。負けている状態でもしっかりと様子見ができる冷静な判断力が勝因だろう。

●「井上」VS.「VER(バージョン)」

「井上」の経験、知識量とKグルーヴと対戦経験が少ない「VER(バージョン)」の差が出て「井上」の勝利。


負けている状態での「ときど」の様子見。大会でやるには強いハートが必要だろう。

TECHNIC PICK UP オリジナルコンボへの割り込み

オリジナルコンボ発動からのつなぎが完璧な場合、発動からの弱攻撃に割り込むことはできない。しかし、この目押しが少しでも甘いと、スーパーコンボなどで割り込むことができる。ここで、画面暗転前にスーパーコンボのレバー入力→オリジナルコンボ暗転→スーパーコンボのボタン離しという入力で、低いリスクでオリジナルへの割り込みを狙えるぞ。

決勝の舞台へ上がるのは……?

●「ウメハラ」VS.「青汁ガイル」

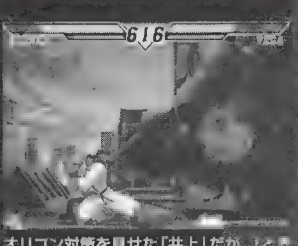
魂のガイル対決は「ウメハラ」が制するも、「青汁ガイル」もガイルは知っているといわんばかりに、ベガの体力を減らさずにガイルを倒す。ここで「ウメハラ」の春麗がベガを圧倒。勝負は見えたかと思いきや、春麗の連続技ミスから「青汁ガイル」の藤堂が流れをつかみ、「ウメハラ」の大将サガットを引きずり出す。

お互いに大胆な駆け引きの末、両者体力残りわずかに。「ウメハラ」はコマンド投げを警戒してジャンプで防戦一方。ここで「青汁ガイル」が春麗でオリコン発動に成功。投げと打撃の二択で打撃を選択したが、ボタンを押すのが遅れたため「ウメハラ」にジャンプで逃げられてしまう。これで流れは決定。「ウメハラ」がそのまま勝利した。

●「井上」VS.「ときど」

先鋒戦は「ときど」のさくらがRC春風脚をうまく使い勝利。「井上」のブランカがすかさず取り返し、中堅同士の対決へ。「ときど」のベガのオリコン発動→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ(空振りキャンセル)→サプライズバックで寄ってくるオリコン中のしゃがみ大Ⓚも、サプライズバックで避けてしゃがみ中Ⓚ→ダイレクトライジングでしっかりと反撃し、体力は五分に。

流れは「井上」かと思われたが、ここから「ときど」の体力を減らせず、ゲージのたまったベガを大将に回してしまう。オリコンをくらいつつもサガットが粘り、大将戦へ。ここで「井上」は過度のRC&ぶっ放しオリコン対策を重視して立ち回ったが、RCとオリコンに頼らなくても戦える「ときど」のブランカに圧倒され、「ときど」の勝利。

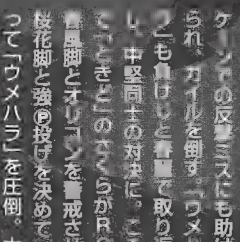

オリコン対策を見せた「井上」だが、「ときど」はただのAグルーヴではなかった。

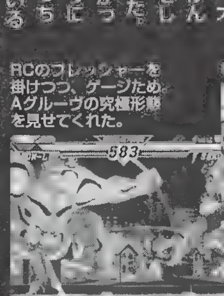
頂点に立った者

●「ウメハラ」VS.「ときど」

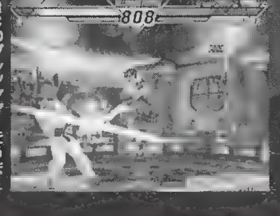
決勝で「ときど」は、「ウメハラ」のガイル対策として先鋒にレシオ2ブランカを配置。押されつつも、ソニックハリケーンでの反撃ミスにも助けられ、ガイルを倒す。「ウメハラ」も負けじと春麗で取り返し、中堅同士の対決に。ここで「ときど」のさくらがRC春風脚とオリコンを警戒させ、桜花脚と強Ⓟ投げを決めていって「ウメハラ」を圧倒。大将のレシオ2サガットもけん制を振らせない立ち回りをして、勝利。見事優勝に輝いた。

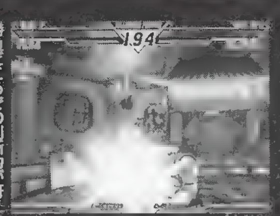
決勝では、ここまで上がってきた過程の差が出たように思われる。勝ち試合をきっちり勝って、勢いに乗っている「ときど」。負け試合を相手のミスで拾って上がってきた「ウメハラ」。そんな微妙な勝負のアヤが、ここで明暗を分けたように思えた。


バーチカルローリングへの反撃ミスが、先鋒戦での勝負の分かれ目だった。


RCのプレッシャーを掛けつつ、ゲージため。Aグルーヴの究極形態を見せてくれた。

PLAYER PICK UP RCマシーンの驚異「ときど」


RCのプレッシャーをうまく使っていた「ときど」のさくら。


勝負どころでの判断力が冴える。対「モリカワ」戦は必見。


ときど
コマンド入力精度の高さに定評があるプレイヤー。アメリカ遠征時にRCの強さを見せ付けた。

多くの大会で成績を残している「ときど」。精密でミスの少ない動きから「マシーン」と呼ばれることもある彼だが、実際に大会でミスをしないのかというとそんなことは無い。今回もベガのオリコンを何度もミスし、窮地に立たされたこともあった。

では、彼の本当の強さはどこかというと「ミスをしないための練習と研究、それに支えられた自信」にあると筆者は思った。体力負けをしていても、冷静に戦局を作り直すことができる――その精神的な強さが「優勝」という結果を出したのだろう。

S.S2 観客には、一人の天才が総ナメにしていく姿は見てて気持ちいいでしょうが、俺たちプレイヤーにとっては「どんな努力も、天才の努力には敵わない」なんいうことはあってはいけないことなんですよね。そういう意味で、優勝、準優勝、ベスト4を取った「ウメハラ」には賞賛を贈りますが、それ以上に彼の負けに意味と光を感じましたね。大会総評とかはほかの人に任せます(笑)。

~1st Day Single Match~

最も強き魂の持ち主は、だれなのか!?

SOULCALIBUR II

「我こそは最強」と信じて疑わぬ各地の剣豪たちが集った闘劇本選。かつて無い大規模な大会だけに、プレイヤーも観客も最高の盛り上がりを見せた！

Text：FUG

いざ、一刀入魂せよ!

最強プレイヤーはだれなのか、その謎がここで明かされる。トーナメントの流れに要注目！

闘劇本選は、優勝候補と目されていた「京橋刹那」と「レーく」のまさかの初戦敗退により、波乱の幕開けとなった。注目の「BLT一番汁」も、熊本勢とのし烈な身内争いを制した直後に、関西のダークホース「おか」に無念の敗北。場内は騒然となった。

しかし、ベスト8に残ったメンツを見渡してみれば、「さるすべ」をはじめ、各地の大会でも実績を残している猛者ばかり。その中にはアメリカからの刺客「FetZ」の姿もあった。会場の張り詰めた空気をものともせず、優勝へ向けまい進するかとも思われたが、その進撃を止めたのはやはりこの男、優勝候補筆頭の「刑事長」。堅実さで知られるその実力を発揮し、決勝戦にて名古屋の重鎮「アルテナナイト」を撃破。見事に闘劇優勝の栄冠を勝ち取った。



最強の座をその手に収めた「刑事長」。彼こそ、剣聖と呼ぶにふさわしい存在だろう。

プレイヤー	キャラクター	1回戦
[illegible]	ヨシミツ	3-2
[illegible]	タキ	
[illegible]	ミツルギ	0-3
[illegible]	カサンドラ	
[illegible]	カサンドラ	1-3
おか	シャンファ	
[illegible]	タキ	3-2
[illegible]	アイヴィー	
[illegible]	シャンファ	2-3
[illegible]	タリム	
[illegible]	シャンファ	3-0
[illegible]	アスタロス	
[illegible]	シャンファ	3-2
[illegible]	ヨシミツ	
[illegible]	ナイトメア	0-3
アルテナナイト	ナイトメア	
[illegible]	ヴォルド	1-3
[illegible]	タキ	
[illegible]	アスタロス	0-3
[illegible]	ナイトメア	
[illegible]	ユンスン	1-3
[illegible]	アイヴィー	
[illegible]	シャンファ	2-3
さるすべ	アスタロス	
TURBO	タキ	3-0
[illegible]	マキシ	
[illegible]	シャンファ	1-3
ふらんきぃ	セルバンテス	
[illegible]	ナイトメア	2-3
[illegible]	タキ	
[illegible]	ヴォルド	3-0
[illegible]	ナイトメア	

優勝 刑事長

プレイヤー	キャラクター	1回戦
[illegible]	シャンファ	不戦
[illegible]	—	
[illegible]	シャンファ	1-3
[illegible]	キリク	
[illegible]	タリム	3-1
[illegible]	アスタロス	
[illegible]	ナイトメア	3-2
[illegible]	シャンファ	
[illegible]	シャンファ	3-2
[illegible]	マキシ	
[illegible]	カサンドラ	3-1
[illegible]	タリム	
[illegible]	ユンスン	3-0
[illegible]	ナイトメア	
FetZ (U.S.A)	セルバンテス	0-3
[illegible]	タリム	
[illegible]	カサンドラ	2-3
[illegible]	マキシ	
[illegible]	シャンファ	3-0
片足	アスタロス	
[illegible]	キリク	0-3
[illegible]	セルバンテス	
[illegible]	ミツルギ	1-3
[illegible]	シャンファ	
[illegible]	タリム	1-3
[illegible]	アイヴィー	
[illegible]	ヨシミツ	3-0
[illegible]	ユンスン	
[illegible]	ヨシミツ	3-2
[illegible]	キリク	
[illegible]	アイヴィー	3-0
[illegible]	ミツルギ	

ゲー事典 **お詫びと訂正**：先月号114ページ掲載のアイヴィー攻略記事に誤りがありました。関係者各位、ならびに読者の皆さまにご迷惑をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。
誤：メタエレム・デジャス中⑥をガードされた場合、「⑥と入力すれば、発生13フレーム以内の技でしか反撃されない」正「～発生14フレーム以内の下段攻撃以外では反撃されない」

闘劇 ~SUPER BATTLE OPERA~ SOULCALIBUR II

沖縄、健闘するも後一歩及ばず！

闘劇のレベルの高さを感じた試合は、3回戦の「FetZ」対「do・o@JOYBOX」(以下「do・o」)。「do・o」はステップアウトと横移動を駆使してセルバンテスの苦手な間合いをキープし、余裕で1本先取。2本目もセルバンテスの主力技である△Ⓐや△Ⓑといった技にⒶⒶできっちり確定反撃を決めて体力を奪い、「FetZ」が起き攻めで放った△Ⓑを横移動～△Ⓐ+Ⓚで回避するなど、余裕すら感じるプレイで早くも勝利にリーチをかけたかに見えた。

しかし、そう一筋縄でいかないのが本作の常。お互い残り体力わずかとなった状況になると、「do・o」は勝負を焦ったか、不利な状況で出した△Ⓐをつぶされラウンドを落とす。ここで一気に流れは「FetZ」に傾いた。体力的には追い詰められつつも、次のラウンドをもぎ取る。最後はお得意の浮かせ技から△Ⓐ+Ⓑでたたき付け、起き上がった相手に△Ⓐ△Ⓑを狙うという連係で一気に体力を奪い、ベスト8への進出を決めた。



見る者の心を奪った、この攻防。しかし、ここが勝負の分かれ目となったか……!?

日米の威信がかかった注目の準決勝！

本作をプレーする者のだれもが注目した準決勝第2試合「刑事長」対「FetZ」。その闘いは期待に違わず、見応え十分の内容だった。

1本目は「刑事長」の猛攻で幕を開けたが、△Ⓑガード後に確定反撃を決めず、稲穂刈でダメージアップを狙った「刑事長」のわずかな心のスキを「FetZ」は見逃さなかった。これをインパクトで切り返し、流れを自分に持ち込んで勝利。しかし、2本目は気を取り直した「刑事長」の再度の猛攻に耐え切れず、勝負は振り出しに戻った。

勢いに乗った「刑事長」の猛攻はなおも続き、技をつぶされて背向けになったことをとっさに判断して繰り出した「FetZ」の背向けⒶ+Ⓑにも冷静に対応。危なげ無く3本目を制す。しかし、大会に事故は付きものなのか、「刑事長」は「FetZ」の△Ⓑを立て続けにカウンターでくらい、あっという間に4本目を取り返されてしまう。これによって勝負は最終ラウンドにもつれ込み、観戦者にとってはたまらない展開となった。

最終ラウンドは両者共に一進一退の攻防となったが、勝利を呼び込んだのは「刑事長」のリスクを恐れぬスライディング。これにはさすがの「FetZ」も動揺したのか、動きに乱れが生じた。「刑事長」はその勝機を逃さずに攻め、最後は△Ⓚでトドメ。「刑事長」の勝負強さが光った。

最後に立っているのはどっちだ!?

試合前のパフォーマンスで来場者全員を驚愕させた「アルテナナイト」と、一見ちょっと頼りないが、一度試合が始まれば「キャリバーの鬼」と化す「刑事長」による決勝戦。

「アルテナナイト」は開幕から速攻をかけるが、残り体力が少ない「刑事長」の猛反撃を受け、ギリギリの状況で1本先取。その後も「アルテナマジック」の異名を持つ絶妙の△Ⓑや△Ⓑが、肝心なときに空中ヒットしてダメージに結び付かず、逆に素早い連係で攻めを封じられ、2、3本目を「刑事長」に奪われてしまう。気合いで4本目に勝利し、最終ラウンドに望みをつなげたが、流れはまた「刑事長」にあった。最後は中間距離から起死回生を狙って放ったスライディングを横移動でかわされ、九十九吠(チャージレベル2以上時△ or △Ⓑ)でK.O.。これ以上無いほど華々しく散っていった。

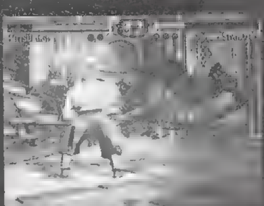


これほど見事なK.O.劇が本作において存在しただろうか……？「刑事長」、堂々の優勝!!



アルテナマジックも全く噛み合わない。パフォーマンスで"MP"が涸れてしまったのか？

PLAYER PICK UP 彼らにはこれからも要注目！



稲穂刈や神楽舞の出しどころがうまかった「刑事長」



やはり乃遊祇が大活躍。横回転より縦回転なのか？



崖っぷちから、ベスト8まで勝ち上がった「ふらんきい」

群を抜いて強いと感じたのは、やはり優勝した「刑事長」。関東での大会だけでは飽き足らず、精力的に遠征を続けている彼は、以前は精神面に不安があったものの、見事一流プレイヤーとしての成長を見せ付けた。

全米大会優勝者の「Kageh」が闘劇出場を辞退したため、その代理として参戦することになった全米大会準優勝者「FetZ」も、その肩書きに恥じない強さを持っていた。相手を幻惑させる△Ⓐ+Ⓑや、絶妙なタイミングで繰り出す△ⒶⒷが印象的。

「ソウルキャリバーII」デビューの「おか」にも注目したい。彼は、優勝予想1位の「BLT－亜汁」を倒すという大金星でベスト8進出。「さすがシャンファ」と思われそうだが、追い詰められたときの強さは、まさに本物だった。彼が試合中に繰り出した乃遊祇の回数は、確認できた中では18回。意外と少ない――？

そして、当日予選4位で補欠という崖っぷちから参加した「ふらんきい」の活躍にも、目を見張るものがあった。大会の魔力もあってか、△Ⓐや△Ⓑ、△Ⓐなどを面白いようにヒットさせ、運も味方に付けてベスト8入りを果たしていたぞ。

TECHNIC PICK UP 上級者の技術を盗み取れ！

大会で目を引いたのは、ミツルギの脛旋(△Ⓐ)硬直軽減テクニック。脛旋は発生が遅く、ガードされると確定反撃を受けるため、若干使いにくい。しかし、脛旋のモーション中にレバーを下方向に入力し、技後にしゃがみ状態へ移行すれば、硬直を17フレーム程度から8フレーム程度まで軽減できる。これにより、ヒット時はしゃがみⒷでの追い打ちが確定し、ガードされても相手の反撃を逆にインパクトで返せるようになるなど、攻守両面で大きなメリットが期待できる。リーチが長い&攻撃範囲が広い下段攻撃という脛旋の利点を最大限に活かすためにも、ぜひマスターしたい。

また、「BLT－亜汁」がヨシミツの忍法卍菊(△ⒶⒶⒶⒶⒶ)からの攻めを進化させていた。忍法卍菊2～4発止めがヒットした後はさほど有利ではなく、発生の早いⒶで暴れられると防御的な行動を取る必要が出てくるため、体力差があるときなどは苦しい展開となりかねない。そこで考案されたのが、先行立ち入力を使ってからの△Ⓐ(一見モーションと発生が同じしゃがみⒶでも良さそうだが、こちらは全く上段回避性能が無い)。このテクニックにより、発生の早いⒶやⒷ、横移動にも一方的に打ち勝つことが可能になったため、忍法卍菊からの攻めがさらに厚みを増した。



しかし、しゃがみに移行しておけば

発生が遅く、見てからガードされてしまう脛旋

反撃を8WAYRUNで回避することすら可能だ。

本大会では、一発が大きいパワーキャラの活躍が目立った。ベスト8の半数以上が重量級で占められようとは、だれが予想できただろうか。「大会慣れしていない選手が多かったのでは？」という声もあるが、それ以上に闘劇という大舞台のプレッシャーが大きかったのだろう。闘劇に参加した強者たちをたたえると同時に、今後のさらなる盛り上がりに期待したい。

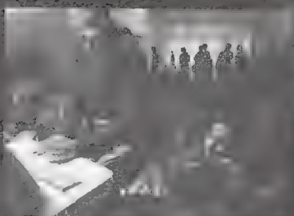
~2nd Day team Match~

究極のブロッキング テクニックを見よ！

チーム戦ということもあり、多種にわたったキャラが参戦。注目のあのチームは？　あのキャラは？　どんな闘いを繰り広げたか、テクニックも含め解説していこう。

Text：OYZ

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future



海外のチームも参加、国際色豊かな1日。世界大会と呼ぶにふさわしい盛り上がり

大会は「同一基板使用」「チーム内同キャラ無し」というレギュレーションで催された。キャラ別の使用率は、3強と言われるケン、ユン、春麗を[illegible]、ユリアン、ダッドリーの他、重量級の生き残りが難しい2D格闘ゲームにもかかわらず、Qやヒューゴーなども参戦した。

地域別に見ると、北は北海道、南は沖縄、そして米国や英・仏連合も参戦して、大規模な大会にふさわしい幅広さに。注目は、2D格闘ゲーム界の双璧「ウメハラ」対「ヌキ」の対戦。ストIII「3rd」でのみ実現できるこのカード、両雄が勝ち進めば決勝での対戦が実現したのだが……。この混戦を勝ち抜いたのは、関西の強豪【ひこねファイトクラブ】。どんなドラマがあったのか？　注目試合をピックアップして解説していこう。

運命の組み合わせ

四つのシード＋同エリアー回戦無しのためバランスのいい配置　ここから、熱き闘いが始まる！

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

優勝　ひこねファイトクラブ

チーム	メンバー
[illegible]	にっと（ユン） ウメハラ（ケン） ラオウ（春麗）
[illegible]	おちび（ユン） ユキノ（春麗） チェムル（まこと）
[illegible]	クニヒロ（ユリアン） シロいたち（まこと） 青鬼（春麗）
[illegible]	178（ダットリー） RZ6（ケン） るー（ユン）
[illegible]	MMM（リュウ） REE（ユン） MINORU（ケン）
[illegible]	エロ教師（ダッドリー） 一ッ目（ケン） せきど（ヤン）
ABC	梅門（エレナ） なが（ケン） マチコ（ユリアン）
[illegible]	OJA（ユン） えあすと（トゥエルヴ） かたぎり（Q）
[illegible]	牛！？（ユリアン） ディスク（ユン） ノモト（豪鬼）
[illegible]	チョッパー（ユリアン） ゲンコ（ダットリー） アフロ（ヤン）
[illegible]	マサキ（春麗） ピエール（ユリアン） ぶれち（ヤン）
[illegible]	SHO（ユン） メル（ケン） ゴム（春麗）
[illegible]	ヒロちゃん（オロ） VIZION（まこと） エト（ユリアン）
[illegible]	KSK（アレックス） AFM（春麗） TK（Q）
[illegible]	シャオ（いぶき） J（まこと） ちょふ（ケン）
ビートライブ	スペルマスターJ（ケン） オナニズム（ユリアン） メタ（春麗）

チーム	メンバー
[illegible]	はやお（ヒューゴー） 燐見（ケン） 梅園（春麗）
[illegible]	そーま（ケン） フランシィ（まこと） 練乳アイス（ユン）
[illegible]	ショージア（リュウ） ヒスタチオ（トゥエルヴ） 篠原（ダッドリー）
[illegible]	黒（Q） 少年（ケン） 会長派（アレックス）
ひこねファイトクラブ	清松（ケン） 上野（ユン） いつ（まこと）
[illegible]	Ringo（アレックス） ひげ（ケン） 猿（ユン）
[illegible]	シャンコ（エレナ） てりー@あご（春麗） Moto（トゥエルヴ）
U.S.A. TEAM	Paul（春麗） Michael Fauson（ユン） Alex Valle（ケン）
ストリートファイター[illegible]	INO（ユン） 平井（ケン） 雪男（豪鬼）
[illegible]	アユ（春麗） OYZ（ユリアン） 変態王（ダッドリー）
[illegible]	キング（ケン） まるるん（ダットリー） 拳児（春麗）
[illegible]	ボス（ヤン） たんな（ダッドリー） KO（ユン）
[illegible]	dirty♪（オロ） yamacof（ダッドリー） ある（いぶき）
[illegible]	アイザック（春麗） わたR（ヤン） TKP（ダッドリー）
[illegible]	えりほ（ヒューゴー） FAQ（Q） スカ（ケン）
[illegible]	ときと（ユリアン） ヌキ（春麗） マッチ（豪鬼）

ゲー事典　**大会で見た小ネタ集：**●ヤンvsエレナ…画面端で蟷螂斬ヒット後、タッシュ→リープでクイックスタンディングに裏回り、●ヤンvsダットリー…ニュートラル投げ→前進でクイックスタンディングに裏回り　●トゥエルヴの対空…飛び込みに、対空で立ち弱Pをブロッキングさせ、EXN.D.L→立ち強K

闘劇 ～SUPER BATTLE OPERA～ 3rd STRIKE

波乱含みの序盤戦

大会は、序盤戦から優勝候補である、「ウメハラ」率いる「ゴッドハンド」（ウメハラ、にっと、ラオウ）と「ヌキ」率いる「チームじゅうぜろ」（ヌキ、マチ夫、ときど）が、両者共に姿を消す波乱の展開になった。

「ゴッドハンド」は、「理論値サバイブ」の中堅「ユキノ」（春麗）に追い詰められる。大将「ウメハラ」（ケン）が粘りを見せるが、流れを止められず敗退。「ユキノ」の相手にブロッキングされた場合でも鳳翼扇をミスすることが無い、精度の高いしゃがみ中Ⓚのヒット確認が勝因となった。

一方、「チームじゅうぜろ」は、二回戦で「12側がキッチリやればユリアンは何も出来ない」の先鋒「d-r-t-y-」（オロ）に、3タテされる。「d-r-t-y-」は、2段ジャンプをうまく使い、終始距離を取って、自分のペースで闘い、スーパーアーツをうまく決めたのが勝因だった。

そのほか、関西の強豪でシードになっている「神と聖人と西のウメ」は「KRD」に、その「KRD」も「ひとねファイトクラブ」に敗れ、群雄割拠の闘いが繰り広げられた。



大会は緊張の連続。その中で、「ユキノ」の確実なヒット確認が勝利を導いた。

強豪！ ベスト4出そろう

準決勝第一試合は、「ビートライブ」対「ABC」。優勝候補筆頭でもある「ビートライブ」に、どこまで「ABC」が食い下がるかが注目になった。

「ビートライブ」先鋒「スペルマスター-J」（ケン）が大爆発。そのスタイルは、ダッシュをあまり使わず、前に歩きながら徐々に画面端に追い詰め、プレッシャーを掛けるというもの。相手のダッシュ投げに対するグラップディフェンスも完璧で、このプレッシャーを活かしつつ、先鋒「なが」（ケン）を疾風迅雷脚からの起き攻め（下のカコミ参照）で勝利。中堅「マチゴ」（ユリアン）のデンジャラスヘッドバットを確実にさばいて倒し、大将「梅門」（エレナ）も、接戦の末破り3タテ。安定した強さを見せ付けた。

続く準決勝第二試合は、「ひとねファイトクラブ」対「若松組ウンチネル組長ハウス2（以下、若松組）」の関西と関東の強豪の対戦。「ひとねファイトクラブ」は、第二回全国大会優勝メンバーの「上野」「コン」率いるチーム。一方、「若松組」は、「マロ」「ボス」のユン、ヤン2枚看板に、安定感のある「だんな」（ダッドリー）を加えた実力者チームだ。

試合はきっ抗すると思われたが、先鋒の「いづ」（まこと）が爆発。ラウンド開始からダッシュ屈Ⓚを狙う、その積極的なスタイルで、相手をほんろう。先鋒の「ボス」（ヤン）を画面端の連続技（左カコミ参照）で倒すと、その勢いで「だんな」（ダッドリー）を倒し、「KO」（ユン）も下して、3タテ。

「いづ」は、スーパーアーツを相手キャラによって使い分けており、ヤンには暴れ土佐波砕き、ダッドリー、ユンには正中線五段突きを選び、戦法をうまく変えていた。



「いづ」は、相手によってスーパーアーツをうまく使い分けていた。



「スペルマスター-J」の歩きで画面端に追い詰める立ち回りはお見事。

いざ決勝！

ついに頂上決戦。決勝は、「ひとねファイトクラブ」対「ビートライブ」の関西対関東の構図となった。

先鋒は、「いづ」（まこと）対「オナニーズム」（ユリアン）。「いづ」はラウンド開始から、相手の行動を予測していたかのようなダッシュ・ジャンプ強Ⓟでたたき落とし先制。そこからのラッシュで一気に相手を気絶させて一本目を先取。続く二本目も逆転勝利した。中堅「メタ」（春麗）戦では、ブロッキング後の相手の反撃ミスにも助けられ、接戦を制し、大将の「スペルマスター-J」戦の一本目、起き上がりのバックダッシュ→しゃがみ弱Ⓚ→正中線五段突きで勝利すると、二本目は怒とうの攻めでスタンさせ、ストレートで勝利、見事優勝を飾った。

PLAYER PICK UP 「いづ」の爆発力に脱帽

準決勝、決勝で6タテを見せた「いづ」（まこと）の一番印象に残った試合は、準決勝の対「ボス」戦。お互いに一本ずつ取り合ってのラウンド。「いづ」の体力は残り約2割。「ボス」は、残り体力9割＆スタン値無し、の状態。

ここから相手を画面端に誘いつつ、強剣をヒットさせる。そして起き上がりに唐草を重ね、立ち強Ⓟ→暴れ土佐波砕き→垂直ジャンプ強Ⓟでスタン。そこに連続技を決めて、一気にK.O.！　スタン値を計算に入れた、すばらしい連係だった。

また、準決勝、決勝と3度火を吹いた、しゃがみ弱Ⓚ→正中線五段突きの暴れも圧巻。下段始動のこの連続技は、ヒット確認ができないため、バクチ要素が大きい。しかし、この連係で試合の流れをつかんだ「いづ」が優勝への流れを引き寄せたといえるだろう。



しゃがみ弱Ⓚ→正中線五段突きは命中率100%だった！

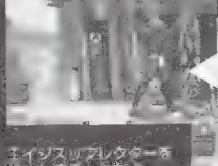
TECHNIC PICK UP ユリアン大会テクニック

画面端で使われていたキャラ別連続技を紹介。

●対Q：しゃがみ強Ⓟ→弱チャリオットタックル（以下：タックル）→強メタリックスフィア（以下：スフィア）→強タックル→中タックル

●対春麗：しゃがみ強Ⓟ→弱タックル→中スフィア→強タックル→弱タックル

●対ケン：しゃがみ強Ⓟ→中タックル→弱or中タックル→中デンジャラスヘッドバット（難度高）



画面端では、キャラ別の連続技を決めつつ……



エイジスリフレクターを絡めた連係へつなぐ。

TECHNIC PICK UP ユン大会テクニック

幻影陣中のリターンの大きい崩しテクニックを二つ紹介。一つ目は近距離立ち中Ⓟをガードさせてから、リープ→しゃがみ弱Ⓚ→➡＋強Ⓟという、中段始動の連続技で相手を浮かせるもの。

もう一つは、幻影陣中に画面端でダウンした相手に、めくり雷撃蹴→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→ダッシュで逆側に回って（キャラ限定）連続技を決めるもの。どちらも使いやすいぞ。



めくりを狙える相手には、大ダメージのチャンス。



近距離中Ⓚが連続技に。キャラ限定で裏回りを。

TECHNIC PICK UP ケン大会テクニック

クイックスタンディング（以下：QS）のできない疾風迅雷脚後の起き攻めで、背の高いキャラ相手に特に有効なものを紹介。疾風迅雷脚ヒット後、1回ダッシュしてジャンプ中Ⓚを早めに重ねる。すると、めくりか正面からの跳び込みか、どちらか分かりにくい軌道で攻められる。ガード方向が非常に分かりづらいので、有効なガード崩しの手段として使えるぞ。



疾風迅雷脚からの起き攻めは、同じ軌道から



表or裏落ちになる。大会でも多用されていたぞ。

「ストⅢ3rd」は今回の大会に合わせて、現役復帰したプレイヤーが多数居る。このため、プレイヤー人口は、過去最高を記録したことと思う。事実、各店舗で繰り広げられた予選から、優勝チームが決まるまで、新旧の勢力がぶつかる激しい闘いが繰り広げられた。この大会は、今までの「ストⅢ3rd」史上、最もレベルの高いものであったと感じた。

~2nd Day Team Match~

予想以上の盛り上がりで 闘劇2日目の火付け役に！

久々の出版社主催による『スパⅡX』全国大会。過去に行なわれたどの大会よりも、ハイレベルな闘いが繰り広げられていた。ここでは、それらを追って紹介していこう。

Text：FOOすけ

STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge ™

強豪チームのそろい踏み！

全国大会だけに最高峰のメンバーが集結。どのチームもかなりの苦労を強いられていたぞ、

本大会は、優勝候補と目される【オトチュン軍団】、【シャドリュウ】、【モア】、【アイフルアイズ】らが人気投票によりトーナメントの四隅へ散り、ほかのチームは等しくプレッシャーを味わう展開となった。

その強豪チームの一角を最初に崩したのが【寺☆ペッピン】。キャミィを操る「さわだ」が、【モア】の「スカイハイクロー」と「おく」を倒し、会場を大いに沸かせていたぞ。

続いて【新鮮組】が「よしみ」と「KKY」で【アイフル アイズ】に完勝。大将を出さずにコマを進めたことで、チームの士気も高まったと思われる。

1日目の予備予選を一位で通過してきた【じろけん親衛隊】は【シャドリュウ】に先鋒、中堅と倒されながらも、大将の「むてガイル」が大活躍。3タテで逆転勝利するという劇的な展開を見せていた。

これら優勝候補を倒したチームは、いずれもベスト4へ進出。それに加えて、【オトチュン軍団】も前評判通り勝ち進んでいった。決勝戦は【オトチュン軍団】と【新鮮組】の争いとなり、その結果、【オトチュン軍団】が優勝！ 大方の予想通りの最後だったが、見どころの多い大会だった。

チーム	メンバー
オトチュン軍団	ウメハラ（リュウ） オトチュン（春麗） クラハシ（ガイル）
[illegible]	おぬちょ（ベガ） 店長（リュウ） あけおめ（サガット）
[illegible]	今井（ガイル） AGS（バルログ） 高野（S・ケン）
[illegible]	用心棒（リュウ） まっき～7（M.バイソン） クンセ（ザンギエフ）
U.S.A. TEAM B	Chris Li（E.本田） Mike Cregue（キャミィ） David Sirlin（ベガ）
[illegible]	なっちゃん（リュウ） 小林（S・サガット） もっちー＃実は双児だったんです。（ガイル）
[illegible]	ウメチン（リュウ） ヨシムラ（ダルシム） モアヘガ（ベガ）
[illegible]	そば田中（S・リュウ） 2回メンマン（M.バイソン） うどん小池（フランカ）
[illegible]	ラリアート一体固め(28分49秒)（ザンギエフ） 2択以外知りません（ケン） 国から金もらってます＃プレイヤー性能低い人（ガイル）
[illegible]	コント（E.本田） 祐（ガイル） 係長（S・サガット）
[illegible]	– – –
じろけん親衛隊	むてガイル（ガイル） 東単騎（T.ホーク） に～あ～（E.本田）
[illegible]	カッキー（ザンギエフ） バイニン（リュウ） 森永和英（M.バイソン）
[illegible]	– – –
[illegible]	神聖・紅'Bal（バルログ） イワキー（リュウ） USA（バイソン）
シャドリュウ	ユウ（ベガ） つーしー（M.バイソン） マッキー（リュウ）

チーム	メンバー
モア	タマ（M.バイソン） スカイハイクロー（バルログ） おく（春麗）
[illegible]	カワゴエ（バルログ） ノグチ（フェイロン） 帝王。（S・サガット）
寺☆ペッピン	さわだ（キャミィ） カミーユピンタ（リュウ） BAT（ダルシム）
[illegible]	M・M（ベガ） ばたやん（ガイル） はめけん（リュウ）
[illegible]	キャサ夫（フランカ） 板橋ザンギエフ（ザンギエフ） ジョウ（S・サガット）
レッツ名物 フジ研	OJA（S・サガット） ALF（ケン） CASA（ガイル）
[illegible]	ハマキ（E.本田） MORRIGAN（M.バイソン） 水無月（キャミィ）
[illegible]	Mr.ばーちゃ（ケン） JDK（ガイル） マスコ品（リュウ）
[illegible]	ローゼ・つぼみ（E.本田） マーガレット・雫（ガイル） リリィ・アンヌ（ザンギエフ）
[illegible]	ゴトゥー（リュウ） ザ・スーパースター（M.バイソン） かじゅぶら（ブランカ）
[illegible]	ジョー（春麗） おと～さん（ケン） せっぺい（ブランカ）
[illegible]	いんろ～（キャミィ） Ladios（S・春麗） 肯羅麗（春麗）
U.S.A. TEAM A	Alex Valle（S・サカット） Jason Cole（ダルシム） Bob Painter（E.本田）
新鮮組	KKY（ダルシム） 秋槙（春麗） よしみ（ケン）
[illegible]	元板前（ベガ） げえむの大まO（ザンギエフ） ちょーしゅー（ケン）
アイフル アイズ	兄ケン（ケン） シューティングD（リュウ） YAYA（ディージェイ）

優勝 オトチュン軍団

ゲー事典 今回の大会における使用キャラクターは、リュウが13人と最も多く、次いでガイル、Mバイソン、S・サガット、ケン……という感じになっている ただ、強いといわれているバルログやダルシムの数は意外に少なく、S・ケンに至っては一人しか居なかった やはり、強いキャラクターよりは好きなキャラクター、といったところなのだろう

闘劇 ~SUPER BATTLE OPERA~ STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

安定した強さで勝ち上がる新鮮組

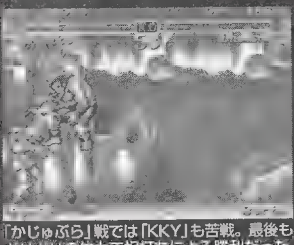
【新鮮組】は「KKY」のダルシムを中心とした、安定した勝ち回りが印象的だった。

初戦の【U.S.A. TEAM B】戦では、「秋鮭」の春麗が「Bob」のE.本田を倒すと、『ストZERO3』全米覇者「Alex」のS・サガットが登場。「秋鮭」は倒されるが、「KKY」が「Alex」を抑え、大将の「Jason」との同キャラ戦も制していた。

最大の難敵と思われた【アイフル アイズ】戦でも、「よしみ」が「兄ケン」を同キャラ戦で倒すと、残った「YAYA」のディージェイと「シューティングD」のリュウを「KKY」が倒す快挙を成し遂げる。

3回戦でも、やはり「よしみ」が「ザ☆スーパースター」のMバイソン、「ゴトゥー」のリュウと立て続けに下す。残った「かじゅぷら」のブランカに「よしみ」は倒されるが、中堅の「KKY」がギリギリの体力差でこれを止めた。

結局、新鮮組は大将を出さずにベスト4まで進出。先鋒が斬り込み、残った相手を「KKY」が倒すという、理想的な闘いを展開していた。


「かじゅぷら」戦では「KKY」も苦戦。最後もギリギリの体力で相打ちによる勝利だった。

オトチュン軍団奇跡の逆転劇

ベスト4以降では相手を圧倒していた【オトチュン軍団】。決勝前には、「オトチュン」が、インタビューに対して「負ける要素は無いので」という「ウメハラ」の名ゼリフを放って笑いを取るなど、余裕を見せていた。そんな彼らだが、ベスト4に上がる前の試合では、あわや敗退かと思わせた一幕もあったのだ。

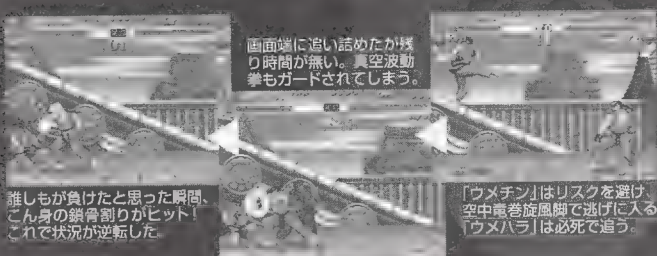
問題の試合は3回戦。相手チームの【もあもあ】は、先鋒に「ヨシムラ」のダルシムを投入、これに「クラハシ」「オトチュン」が敗れ、あっという間に大将の「ウメハラ」まで引っ張り出される。「ヨシムラ」を0−1で倒した「ウメハラ」だが、中堅「ウメチン」との同キャラ戦では、またもや1−1と追い込まれてしまう。

3本目では、体力満タンの「ウメチン」に対し、「ウメハラ」は開始20秒足らずで体力は3分の1。その後、「ウメチン」の体力を何とか3分の1まで減らしたが、「ウメハラ」の体力も強攻撃を受ければ終了、という状況に。

このとき「ウメチン」はスーパーコンボゲージがたまっておらず、逆にたまっている「ウメハラ」の一撃を警戒し、守りに徹する作戦に出る。懸命に追う「ウメハラ」だが、画面端に追い込んだところで残り時間は5秒。「ウメチン」はガードに徹しており、もはや打つ手は無しかと思われた。

そこへ真空波動拳を撃つ「ウメハラ」。これも「ウメチン」にしゃがみガードされてしまうが、「ウメハラ」は立て続けに鎖骨割りで攻撃し、そのまましゃがんでいた「ウメチン」にヒット! これが予想以上の減りを見せ、ついに両者の残り体力が逆転した。「ウメチン」も即座に波動拳で反撃したが、「ウメハラ」は冷静にガード。ここでタイムオーバーとなり、「ウメハラ」が逆転勝利を収めた。勢いに乗った「ウメハラ」は、「モア」の「ベガ」のベガも倒し、ベスト4への切符を手にしたのだ。

必死の状況に追い込まれながらも逆転勝利への流れを作ってしまうのは、まさに「ウメハラ」マジックといったところか。決してあきらめない執念と、それを支える実力があったからこその勝利、とい った緊張感のある試合だった。


誰しもが負けたと思った瞬間、こん身の鎖骨割りがヒット! これで状況が逆転した。

画面端に追い詰めたが残り時間が無い。真空波動拳もガードされてしまう。

「ウメチン」はリスクを避け、空中竜巻旋風脚で逃げに入る。「ウメハラ」は必死で追う。

新鮮組VS.オトチュン軍団

【新鮮組】は「よしみ」のケン、【オトチュン軍団】は「オトチュン」の春麗で試合開始。1−1ともつれた末に「オトチュン」がこれを制すと、次に【新鮮組】は「秋鮭」の春麗を投入した。この「秋鮭」は1本先取されるも、2本を取り返し、見事「オトチュン」を倒す。

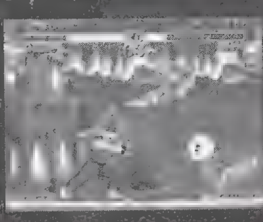
ここで流れに乗りたい【新鮮組】だったが、それを止めたのが【オトチュン軍団】の中堅、「クラハシ」のガイルだ。キャラ性能を十二分に活かし、堅実な守りで1本も取らせずに「秋鮭」を倒したのである。

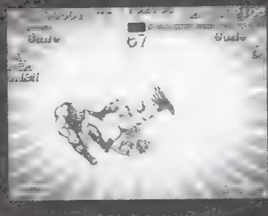
これで【新鮮組】は大将「KKY」のダルシムを残すのみとなったが、【オトチュン軍団】はダルシムキラーとなるべき「オトチュン」が敗れているため、「KKY」の頑張り次第では、まだまだどちらに転ぶとも分からない状況だった。

そんな中始まった「KKY」と「クラハシ」の一戦は、キャラ的に「クラハシ」が不利と思われたが、彼が驚異的な粘りを見せ、「KKY」と互角以上に渡り合う。そして、僅差ながらもストレートで「KKY」を倒し、【オトチュン軍団】を優勝へ導いたのであった。


「クラハシ」がジャンプ攻撃を高めに当て、サマーソルトキックを出す。これに手を出したのが「KKY」の敗因だった。

PLAYER PICK UP あのクラハシを倒したガイル

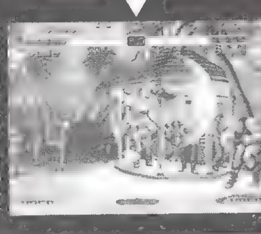

相手の動きを読むのもうまい。この的確な読みも強さの[illegible]


「クラハシ」戦では、スーパーコンボ絡みの連続技も披[illegible]

【じろけん親衛隊】の柱というべきプレイヤー、それが「むてガイル」(ガイル)だ。チームメイトがE.本田、T.ホークというバランスの悪い構成でありながらもベスト4まで勝ち進んだのは、彼の力によるところ大といえる。1回戦は不戦勝だったが、2回戦では【自分の名前に責任持ってません】を、3回戦では【シャドリュウ】をそれぞれ3タテしており、その実力は推して知るべしといったところ。準決勝で惜しくも敗れてしまったが、そこでも【オトチュン軍団】のクラハシを倒すなど、何かと話題を残したプレイヤーだった。

TECHNIC PICK UP 空振りキャンセル活用術


少し離れた場所でも、前ソバットを空キャンすれば


このように、サマーソルトキックがヒット。

通常技の出始めをキャンセルして必殺技を出す、空振りキャンセル(通称、空キャン)というテクニックがある。地味な技ではあるが、極めれば意外に使える局面は多い。

例えば、ガイルの前ソバット(➡+中Ⓚ)をサマーソルトキックで空キャンすると、前ソバットの分だけ、前方に移動してからサマーソルトキックを出すことができる。これで飛び道具を抜けたり、少し離れた相手にもサマーソルトキックを当てることが可能となるわけだ。大会でも、何人かのプレイヤーがこのテクニックをうまく活用していたぞ。

大会が終わって振り返ってみれば、表面的には勝つしかるべきチームの勝ちという結果だったが、そこに至る経緯は非常に濃く、いいものとなったように思う。また、優勝候補といわれたチームを倒してきたチームすべてが、ベスト4に進んでいるのも納得のいく展開だった。次回があれば、彼らにはまた熱い試合を繰り広げてほしいものである。

ジャンク新聞
No.38
APRIL 30, 2003
Text：MVP

JUNK NEWS

『GGXX』シリーズの新作に続き、『SNK VS. CAPCOM』も発表。今から稼働が楽しみです。皆さんも技を磨いて頑張ってください。

combo BBS 連続技掲示板

例によって『GGXX』の投稿が思ったよりも少なめです。皆さん狙ってみてはどうでしょう？

CAPCOM VS. SNK 2：京（Aグルーヴ）
●（相手Pグルーヴ&ガード状態、オリコン発動）→（中鬼焼き×20→（ガードクラッシュ）→中鬼焼き×2→（しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ×2→強七拾五式 改）→➡+強Ⓟ→（荒咬み～八錆～）砌穿ち

中鬼焼きのケズリダメージが1発170なので、170×20になります。これにガードクラッシュ後の6926を足すと、総ダメージが10326になります。中鬼焼き連打が速い人なら、もう少しダメージアップできそうです。
（石川県　リヲンさん）

(よ)：ダメージ1万オーバーのガードクラッシュ連続技です。「コマンドコントローラが欲しくなりました」とのことですが、これだけでも十分スゴイ！　ただ、腱鞘炎にならないかが心配……。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE：ダッドリー
●（自分が画面端近くに居る状態で、相手のユリアンがEXメタリックスフィア→タイラントパニッシュを出し、それに合わせてバックダッシュから）EXクロスカウンター→EXジェットアッパー→ロケットアッパー

クロスカウンター始動の相打ち連続技。重要なのは位置調整です。ダッドリーは壁際から一度ダッシュした位置で待機し、ユリアンが画面端まで離れた状態から始動させましょう。成功すれば、クロスカウンターが2ヒットした時点で相打ちになります。
（埼玉県　サウスさん）

(よ)：珍しい『ストⅢ 3rd』からの投稿です。相打ち連続技は最近少なかっただけに、なかなか新鮮ですね。

CAPCOM VS. SNK 2：キム（Cグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2→Lv1鳳凰飛天脚→強飛翔脚×3→Lv2鳳凰天舞脚→強飛翔脚×4

対ザンギエフで確認した踏みまくり連続技。飛翔脚&鳳凰天舞脚の空中連続技能力が高いので、とにかく踏めます。Lv2鳳凰天舞脚のキャンセルは9段目にかけていて、これがうまくいけば着地前に飛翔脚がヒットして追撃可能です。
（兵庫県　雨草悠夜_爛翠さん）

(よ)：飛翔脚だけで7回も踏んでいる大道芸のような連続技。飛翔脚は鳳凰天舞脚をキャンセルして出すとき以外、すべて地上から⬇⬊➡⬈+強Ⓚで出します（鳳凰天舞脚は⬇⬊➡⬈➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ）。最低空の昇り飛翔脚を連続で出すのは相当な修練が必要かと思いますが、見た目が抜群にいいので頑張ってみましょう。

コンボ品評会

『SVCカオス』に参戦決定のアースクェイク。実はこんな前科を持っていました。

今月の一品
～サムライスピリッツ：アースクェイクより～

（画面端）弱ファットバウンド

忍者度	♥
圧殺度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥
永パ率	♥♥♥

※♥5個で満点

武器格闘の草分け的存在である『サムライスピリッツ』。今回は侍には程遠いアースクェイクを取り上げましょう。

あの巨体で忍者という設定は驚きですが、巨体のためか「相手に投げられることが無い」という非常に珍しい能力を持っていました。肝心の悶絶連続技は、単純にジャンプ中下方向+蹴り連打で出るヒップアタックを当てるだけ、という衝撃的（笑劇的？）なものです。アースクェイクの同キャラ戦だと、これが連続ヒットして気絶……。万が一くらったらやる気が削がれる一品ですね。



画面が上下に揺れるさまも見どころ。『SVCカオス』で再現されるのか？
©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

075 止まってられない
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

ユリアンを使い、まずはエイジスリフレクター（以下リフレクター）を発動。相手はそのリフレクターに連打可能な攻撃（弱攻撃など）を当て続けます。そして、相手の攻撃でリフレクターが壊れる直前に、ユリアンがもう1枚リフレクターを発動。このとき、相手がタイミングよくリフレクターに攻撃を当てていると、2枚目のリフレクターの画面暗転中に連打を続けることができ、連打を止めれば普通に動くことも可能になります。

さらに、2枚目のリフレクターの画面暗転中に相手がスーパーアーツを出すと、なぜかユリアンのスーパーアーツゲージが減りません。ただし、これは見た目だけなので、スーパーアーツなどを出すことはできません。
（埼玉県　サウスさん）

(よ)：これにはさらに続きがあり、2枚目のリフレクター発動時に、豪鬼が瞬獄殺or金剛國裂斬で光る→少し遅れてユリアンのスーパーアーツ発動で光る、という形になるよう調節すると、リフレクター発動時の青い稲妻が黄色っぽく変色するそうです。

こんな感じで、リフレクターを絡めると、いろいろと面白いことができるようです。

(よ)&オヤジの編集後記

爺：「最近姿を見なかったけど、何やってたの？」
(よ)：「某家庭用アクションのタイムアタックやってた。単なる引きこもりだね」
爺：「闘劇面白かったよ」
(よ)：「みたいね。そのとき俺はデータ作ってたけど」
爺：「？」
(よ)：「途中でそれまでのデータが全部使えないことが分かって、作り直さないといけなくてね。もう大ピンチだったよ」
爺：「そりゃお疲れだね。今度どっか飯でも行く？」
(よ)：「だね。それに『#RELOAD』もやんないと」
爺：「じゃあ俺のティズィーとやっとく？」
(よ)：「あれ？　エディは？」

今号の Most Valuable Combo！

投稿者少数につき、文句無しの採用です。実は心に残った連続技って少ない？

[illegible]：コローン[illegible]……気がします。（？[illegible]　イカさん）

[illegible]……てちゃっていいんでしょうか？

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP
マニアにうれしい 販売・買取・新作お問い合わせ等、なんでもOK！

まだまだ在庫はございます！どんどんお問い合わせ下さい！

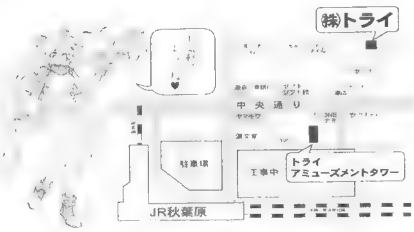
1941	￥15．000－	ガンホーキ	￥22．000－	アテナ	￥35．000－
キャプテンコマンドー	￥18．000－	ジオストーム	￥35．000－	ラッソ	￥35．000－
サイドアーム	￥8．000－	最後の忍道	￥35．000－	原始島	￥12．000－
エイリアンVSプレデター	￥35．000－	リーグマン	￥15．000－	ゴモラ	￥15．000－
バトルサーキット	￥10．000－	大工の源さん	￥5．000－	シュトラール	￥12．000－
ゼビウス	￥12．000－	ダークシールII	￥10．000－	エアバスター	￥18．000－
バラデューク	￥10．000－	キャテンシルバー	￥10．000－	ギャリバン	￥28．000－
ドラゴンスピリット	￥38．000－	ラストミッション	￥20．000－	ラビオレプス	￥18．000－
もじぴったん	￥15．000－	ラスタンサーガ	￥18．000－	クイズ18禁	￥5．000－

コントロールBOXも勿論扱っております。
これから基板をはじめられる方、お問い合わせ大歓迎です！

株式会社 〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-10-5
イサミヤ第3ビル 1F
トライ TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

営業時間 平日 10時～19時
日祭 10時～18時
定休 水曜日

http://www.try-inc.co.jp



トライアミュズメントタワーで懐かしゲーム稼動中！
6・7階ではストリートダンスも楽しめるよ！

基板 PC コンシューマー etc. G-FRONT
ゲーム多数在庫あります！

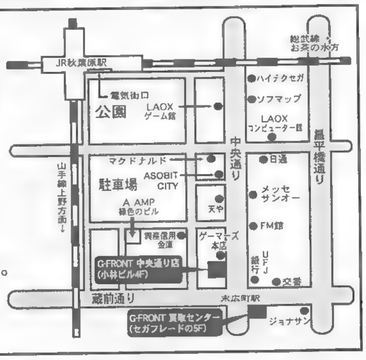
詳しい情報はホームページへ
http://www.gfront.com/

〒101-0021 東京都千代田区外神田
FAX 03-5209
買取センター 〒101-0021 東京都千代田区外神田
TEL 03-5807-1685 FAX 03-5807-1686

業務用ネオジオカセットの在庫なら
G-FRONT（ジーフロント）!!
（アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱！
コミックスやガチャガチャなどもあり！ 買取もやっていますよ!!）
営業時間 10:00～20:00 年中無休

販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!
個人様だけでなく。業者様も大歓迎！ FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思います。
発信は一切無料です！ まずはTELでご登録を！ TEL.03-5807-1685

秋葉原にジー・フロントは2店!!
パソコンソフト・家庭用ソフトの特価品も多数有り!!
お客様のご来店をお待ちしております。
■ 販売…「中央通り店」
■ 買取…「買取センター」

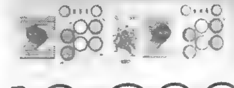


最新のアーケード情報をGETしよう！
ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。
URL http://www.gfront.com/

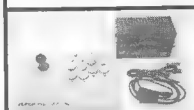
◀◀ 基盤初心者向けキット販売 ▶▶

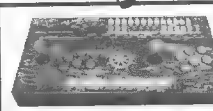
オススメ

限定販売 雷神JR
限定20本!! ￥19,800!!（税別）
ハーネス ￥3,000～



AV7000+Σ9000TBセット
￥29,800
AV7000 ………￥19,800
Σ9000TB ………￥15,000
接続ケーブル ………￥2,500





ツインラダー ………￥24,800
JAMMAハーネス ………￥3,000～
麻雀ハーネス ………￥3,000～

アーケードゲーム基板
武術2nd+サイバーリード筐体 ￥38,000- アストロファイター 純正テーブル筐体付 ￥198,000-
NAMCO S・O・S ￥198,000- KOF2002 ￥30,000-
メタルスラッグ4 ￥20,000- 真・豪血寺一族～闘婚～ ￥128,000-
式神の城2(ROM) ￥168,000- もじぴったん ￥23,000-
鉄拳4(I/O付) ￥50,000- テクニクビート(I/O付) ￥68,000-

その他、基板在庫多数＆超特価販売中

プリント機用紙販売価格一覧！ 下は対応一覧表です。ご注文お待ちしております!!

用紙名	枚数	価格	対応機種名
三菱（S）ノンカット全面	200	￥8,000-	■なんでもシール委員会■スウーニィービィー■ジョイスタンド（ラブトレイド/スーパー）
三菱（S）10分割	200	￥12,000-	■ネオ・プリントスペシャル■プリプリキャンパス
三菱（S）16分割	200	￥10,000-	■JOYスタンド（ノーマル）■ネオ・プリント（ノーマル/マルチ）
SNK（S）ノンカット	200	￥10,000-	■ネオプリントスペシャル
SNK（S）10分割	200	￥10,000-	■ネオプリントスペシャル
三菱（L）ノンカット全面	130	￥9,100-	■オメガ・スタジオ■D.スタジオ■スウーニィービィー
三菱（S）ノンカット全面	130	￥10,400-	■JOYスタンドプライベート■S・セラージュ■シールくん2

※超特価用紙!! ★キャンパスショット★ハイキーショット★ピュアショット TELにてお問い合わせください!!

Arcade Software+Hardware

マックジャパン

Mak Japan

決算セール実施！

詳しくはマックジャパンホームページ
またはＦＡＸ情報サービスにて!!

その他基板ぞくぞく入荷中！
レトロから最新ゲームまで幅広く
揃えてお待ちしております！

高価買取はマックジャパン!!
基板１枚より即査定いたします。どこよりも高く！

あの基板をどーしても！

予約は１ヶ月間有効!!

ご連絡時キャンセルOK！
複数予約OK！
延長OK！

入荷時にご連絡いたしますのでGET率大幅UP！

新作予約もマックジャパン!!
〆切り迄にご連絡頂ければ確実にＧＥＴできます！



斑鳩 IKARUGA

攻略DVD
好評発売中!!
定価4800円
各コースNo１プレイヤー達の芸術的なプレイを収録！
マルチアングル機能搭載！

お問合せ　〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
http://www.mak-jp.com

最新リスト

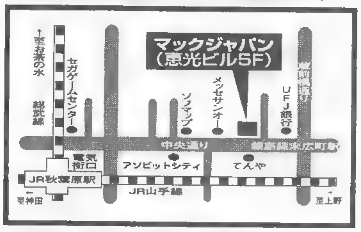
リストは毎週火曜日更新です！

東　京	03-3940-6000
大　阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福　岡	092-482-6000
札　幌	011-210-6000
仙　台	022-268-6000
広　島	082-223-6000

注：トーン信号でご発信下さい

ＢＯＸ番号 **444444＃**
お近くのBOXセンターへ

秋葉原中央通沿いで大変便利です！



さあ

ゴールデンウィークだぁ！

一般ピープルが外でハシャギまくってるスキに、家でゲームをやりまくろ〜っ！

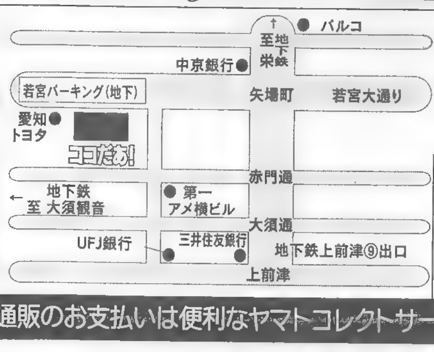
つうことで、**基板買うならミルキーウェイ!!**（初心者超カンゲー。いろいろ教えてあげまくっちゃうぞ）

基板の在庫、い〜っぱいありますよ〜

全国通販は・お電話 **052-262-3295**
お気軽にお電話ください!!

お近くの方は・ご来店 **とりあえず見に来るだけでも大カンゲー!!**

在庫リストは
①ホームページで見まくる（http://www.milky-way.co.jp/）
②FAXで引き出す（オンフック→003501→ププ…と音がしたら「#2870522622373＊01##」でOK！）
③郵便で送る（ご住所をお教えください！）



地下鉄上前津⑨出口から …………**スキップ 5分**
地下鉄矢場町から ……………**欽ちゃん走り 5分**
東京から…**ランボルギーニカウンタックすっ飛ばして 120分**
大阪から ……………………………**ほふく前進 5年**
沖縄から …………………**イルカに乗って 1週間！**

初心者さんから超マニアさんまで、
いろいろなご希望に答えられるよう
ガンバリます!!
まずはミルキーウェイへアクセスしてみて下さい!!
（基盤とROCKが好きな店長より♪）

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間／10:00〜20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）
振込先：三井住友銀行上前津（かみまえづ）支店（普）6721116（有）ミルキーウェイ
http://www.milky-way.co.jp　mail@milky-way.co.jp

通販のお支払いは便利なヤマトコレクトサービス（代引）か銀行振込、または現金書留をご利用下さい。クレジットカードも取り扱いできます。

アーケードゲームライブラリー

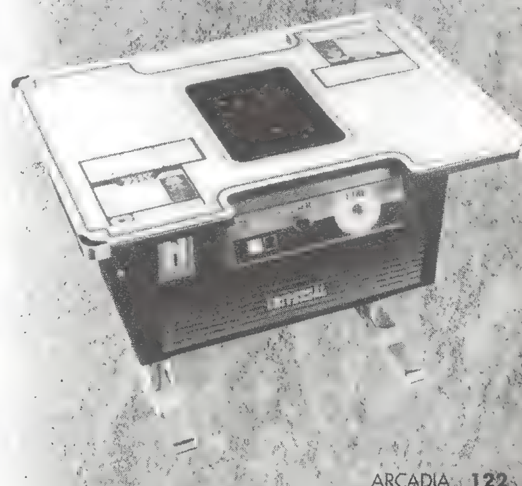
Text：小山祥之
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第五回 飛行物体を目指した継承者たち

GALAXY WARS

（ユニバーサル・1979年8月）

画面を横切る隕石を避けながら上部のUFOを目指して上昇するアクションゲーム。左右からの障害物と上部からの攻撃を避けるという内容。



空前のインベーダーブームが幕を閉じようとしていた1979年の夏。インベーダーブームはゲーム業界に関わるすべての人々が夢を実感した時代だった。

そしてポストインベーダーを目指す動きの中で頭一つ抜きんでていたのは、セガが同年4月に発売した『ヘッドオン』だった。そんな中でインベーダーブーム後のゲーム業界を思わぬ方向に導いた、もう一つのタイトルが登場した。

インベーダーの後継者たち

1979年当時、有力なビデオゲームメーカーだったユニバーサル（現アルゼ）は、インベーダータイプの『コスミックモンスター』を発売していたが、インベーダーブームも終了しその売れ行きが落ち込む中で、同作の基板を活用した新機種を発売した。

それが『ギャラクシーウオーズ』だ。インベーダーゲームはビーム砲を発射する砲台が自機だが、同作はミサイル自身を操作してUFOを撃墜するというもの。敵はすべてUFOであり、UFOから降り注ぐビームの雨と、飛び交う隕石群を抜けてUFOそのものに突っ込むゲームだ。ミサイルは上昇するだけで下降はできず、左右移動と加速のみで敵の攻撃を避けるのだ。細かいコントロールを要求するアクションゲームといえる。面が進めば障害となる隕石の数や速度が増し難度は上がるがUFOの得点も上がる。当時のプレイヤーは、一定面ごとに表示されるメッセージを求めて腕を磨いていた。



「ギャラクシーウオーズ」の基本画面。自機はミサイルで、操作は左右2方向レバーと加速ボタンで行ない、隕石を避けながら上昇。画面上部を横移動しながら攻撃してくるUFOの中央部分に当てると高得点となる。

ちなみに最後のメッセージだが、33面クリア時に表示される「GIVE UP!!」だ。

「障害物を避ける」というゲーム性は、エレメカやビデオゲーム黎明期に発売された『スペースレース』（1973年／アタリ）といったタイトルもあったが、現在のシューティングゲーム的な遊び方を表現したこのゲームは、新たな方向性を見出してくれた。

ゲーム改造が残したもの

『ギャラクシーウオーズ』は『コスミックモンスター』のロムデータを書き換えることで生産されていたが、しっかりとコピー対策が取られていた。しかしおよそ1カ月後にロムデータ書き換え技術を流用する形で、タイトーが「スペースインベーダー」基板のギャラクシーウオーズ」を発売。当時『スペースインベーダー』のコピー問題が解決していなかった両社の間でどのような契約が結ばれたのかは分からないが、問題は『スペースインベーダー』基板ではコピー対策が甘く、専用の機器を使えば容易に改造できることが分かってしまったことだ。

余った在庫や稼働中のインベーダーを簡単に改造できるという技術は短期間で広まった。それまで新機種は筐体売りが一般的であり、1台約60万円で売られていた。それが、既存の基板をちょっと改造するだけで入手できるのだから、オペレーターや改造業者にとっては錬金術のようなものだった。しかしコピー品が大量に出回ったとしても、当然開発元であるメーカーの売り上げにはならない。実際コピーを含めてどれだけの数が出回ったのかも謎で、曖昧なヒット作という印象だけが残った。

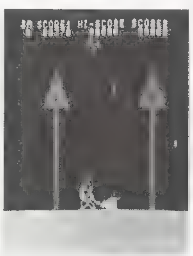
「ロム交換によるゲーム改造」という技術を定着させる現象を生んだ最初のゲームという意味では実績はあるが、以後コピーや改造品などの問題を広げるなど、その技術は諸刃の剣でもあった。

インベーダー系基板のゲームとしてはその後、『ルナレスキュー』『与作』などのタイトルが流通したが、新聞や雑誌には「インベーダー改造します」の広告文字が踊っていた。それはインベーダーというあまりにも大きすぎた戦いの「戦後処理」であったのかもしれない。

ポストインベーダーを探して……

70年代末のゲーム場を賑わせたゲームは多い。『与作』も当時のヒット曲をヒントにしたゲームだったが、インベーダー後の暗中模索を続けるかのように後継機や改造物が氾濫した。

「改造すれば別のゲームに」という手法は、その時代が生んだ知恵だったがコピー基板の少なくなった現代にもその技術は応用されている。



●与作（79年／新日本企画＝SNK）
「与作」ゲームにはいくつものバージョンがあるが、これはイノシシやカラスの攻撃をよけながら木を切り倒すアクションゲーム。



●スペースウオー（79年／レジャック）
画面に表示された社名と電話番号や、海賊版が多かったせいもあり「レジャック」や「カメレオンアーミー」の通称で呼ばれた。



●ルナレスキュー（79年／タイトー）
インベーダーの流れを受け継ぐ救助ゲーム。デモ画面にインベーダーが登場するなど後継機であることをうかがわせる。

誕生！ 炎のコマ

余談ではあるが、当時の大人気漫画「ゲームセンターあらし」（当時小学館刊）には『ギャラクシーウオーズ』に関するエピソードが登場する。79年に開催されたアミューズメントマシンショーと思わしき舞台を描いた「血戦！ギャラクシーウオーズ」のエピソードでは、当時の新作であった『ギャラクシーウオーズ』が登場する。その後このゲームから「炎のコマ」なる作中の必殺技が完成したことなどが描かれている。

あれから二十年以上が過ぎ、古株の業界人と当時のプレイヤーしか覚えていない出来事ではあるが、こういった複雑な時代を歩んできた末に今のゲーム業界があるのだということを考えさせられる。



©すがやみつる／小学館（てんとう虫コミックス）

『ギャラクシーウオーズ』の発売当時のエピソードはコミックス「ゲームセンターあらし」の中で熱く描かれている（図は「血戦！ギャラクシーウオーズ」内の1コマ）。「ゲームセンターあらし」は現在太田出版より復刻版が発行されている。また「トラマガ」（英知出版刊）では「ゲームセンターあらしA」が連載中だ。

1979年の出来事

この年は元英国首相マーガレット・サッチャーさんが就任した年。11年半に渡る長期政権をこの年から始めたのだ。

さまざまな報道記録を見て気付くのが、この年を代表する出来事が「インベーダーゲーム大流行」だ。前回1978年発売として記したのでおや？ と思うかもしれないが、1979年を代表するゲームもまた「スペースインベーダー」だったという事実に揺るぎはない。

そのほかの身近な出来事としてはヘッドホンステレオ「ウォークマン」（ソニー）が発売されて大人気となった。また口裂け女の流言が生まれたのもこの年に当たる。

募　集

当アーケードゲームライブラリーではコーナーで取り上げてほしいゲームのリクエスト、情報、質問などをお待ちしております。

オールドゲームの思い出をもう一度鮮明に甦らせ、ゲームが歩んできた30年の時代を現代に記録していくコーナーでもあります。こんなゲームがあった、こんなゲームを見せたいという情報交換ができればと思います。

アーケードゲームライブラリーで共にゲームの歴史を綴っていきましょう。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「ゲームマシン」1979年、1982年11月29日号
（アミューズメント通信社）
「ゲームセンターあらし（1）（2）」
（すがやみつる/小学館てんとう虫コミックス）
「アミューズメント産業」1979-80年
（アミューズメント産業出版）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

【お知らせ】AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベースを制作しているAMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
●Home Page　http://amp.tri6.net　●E-Mail　amp@tri6.net

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：福田サクテル

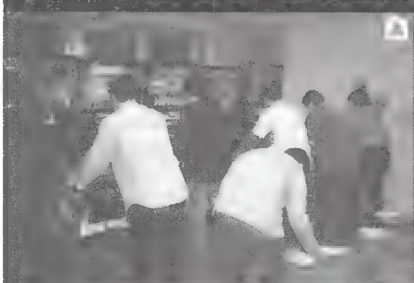
ピンボールイベント FLIP OUT TOKYO 2003リポート

「闘劇」が開催されたドゥームズデイの3月22日(土)、東京・新小岩にてもう一つのゲーム大会が行なわれていた。それが、ピンボールの腕前を競い合う「FLIP OUT TOKYO 2003」ッス〜!

当日は大阪や名古屋からもピンボール愛好家が集結した。総勢17名のピンボールファンが6時間に渡って熱戦を繰り広げていたッス。ある意味自己との闘いッスね。ストイックなゲームであるピンボール。参加者たちのピンボールテクニック、集中力がぶつかる今大会は一見の価値ありまくりだったッス! っつーわけで鉄砲玉サクが「ぴゅ〜」っと飛んで見てきたッス!

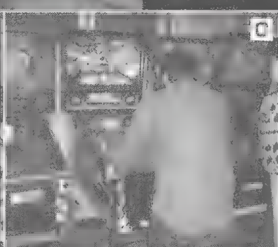
まだ参加していないピンボールファン、またピンボールに興味を持った人は次回大会に参加し、ファン同士の交流を深めてみよう。

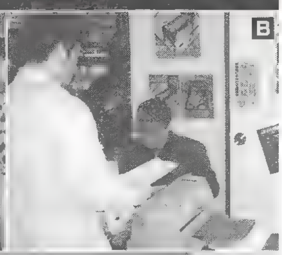
FLIP OUT TOKYO SNAP SHOT!

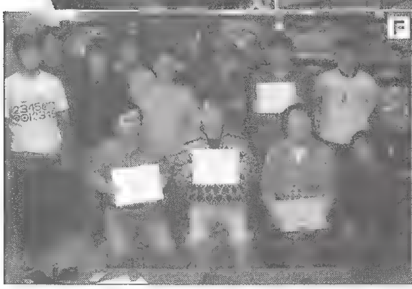


A：6機種のピンボール台に、全身全霊を賭して挑むプレイヤーたち。納得のいくスコアが出るまで、何度でもチャレンジできるのだ。
B：自己スコアを更新したときは、大会主催者に申請。即座にパソコンへデータを入力、台ごとの順位が定期にプリントアウトされていく。
C：大会終了まで15分! ラストスパートをかける挑戦者たち!『NO FEAR』であわや10億点ジャックポットが出るか、というドラマが起きた!
D：大会終了! 最終結果が出るまで、ピンボールのガラスを外し、プレイヤー同士でテクニックを教え合う。こんなレクチャーはイベントならではだ。
E：表彰状も即日発行。前回の「FLIP OUT TOKYO」のディフェンディングチャンピオンであるSAT氏が大会連覇を達成! 賞品は無いが……王者の栄光を羨望なのだ!
F：最後は記念撮影。ハイ、チーズ! ご年配から若人まで年齢層はさまざま。みんなも臆することなく、次回大会に参加しよう!





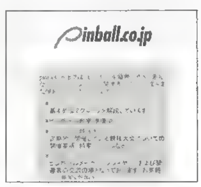






ピンボールイベント“FLIP OUT TOKYO”とは?

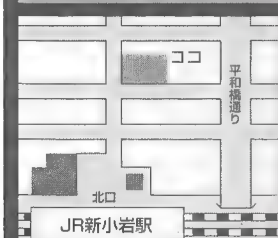
6機種をプレイしてそれぞれの順位を合計し、総合順位を競う(つまり、全台でスコア一位を取れば、6ポイントで優勝)。競技時間内に何度でもトライできるという、シューティングゲームのスコアトライアルを1日でやる感じだ。今大会の使用機種は『Monopoly』、『Fun House』、『Revenge from Mars』、『No Fear』、『Attack from Mars』、『Guns N' Roses』。エクストラボール無しなどの大会設定なので、上手な人でも5〜6分で終了していた。



大会のルールや、ピンボールのテクニックなどはこの「pinball.co.jp」で公開されている。ピンボール台のメンテナンスなどもお願いできちゃうのだ。

http://www.pinball.co.jp

ピンボールコーナー有り! 新小岩オモロン



JR総武線「新小岩駅」北口より徒歩1分にあるゲームセンターが、今大会の会場だ。メンテナンスがすこぶる行き届いているピンボール台が、18台も設置されている。また、ピンボールだけでなくレトロなビデオゲームも多数なので、一日居ても飽きることはない!



黄色いビルが目印のオモロン(白黒ページの上、写真は夜だが……)。全3フロアの構造だ。

主催者 マインドウェア社 市川氏



家庭用ビデオゲームとゲームセンターの大きな違いの一つは、空間を大勢で共有できることにあると思います。海外では数多くの選手権試合があり、ゲーム機としても廃れていないピンボール。初心者のためにピンボールレクチャーも合わせて開催しています。ピンボール競技会としてだけでなく、ピンボールのイベントとして楽しめるようになっていますので、初心者の方、少しでもピンボールに興味を持った方、以前ピンボールを楽しんでプレイされていた方もぜひお越しください。次回は6月中旬に予定しています。詳しくは「pinball.co.jp」をご覧ください。

レゲー事典　実は筆者も「ぱってん、ピンボール大会って、ミャニアックでレベルの高い人たちばかりで居づらいカモー?」と思っていましたが、スタッフの方が素人にも分かるようにいろいろと教えてくれました。ピンボールが少しでも好きな気持ちがある人は、大会に参加してみることを強くオススメします!

Look Back at! ARCADE GAME

時代は音ゲー、対戦ブームが流行る前まで遡ります。ゲームを愛でる行為とは、長く続けること、高得点を出すこと、と信じて懸命になっていた時期がありました。

Text：きらり屋

家庭用から業務用へ、の話。

そもそもファミっ子だった私がゲームセンターへ足を運ぶきっかけとなったのは、任天堂ディスクシステムの『悪魔城ドラキュラ』(1986年／コナミ)というゲームがアーケードゲームに逆移植されたことでした。

某ファミコン専門誌で目にして、大好きなゲームの名を冠したものがゲーセンにあるらしい。これはプレイしたい、絶対クリアしなくては！　という謎の使命感に燃え、当時は不良がたまる場所という認識だった未踏のエリア、ゲームセンター。まだちびっこ(一応女の子)だったので、地元のゲームセンターを一軒ずつ探し回るのには、割と勇気を振り絞る必要がありました。

しかもこのタイトル、基板があまり多くなかったらしく、なかなか置いてあるお店が見付からずに、苦労させられました。業務用は、基板の出回りやお店の環境など、コンシューマーには無いさまざまな要因で、必ずしも思うように遊べないということを、いきなり身をもって知ることとなったのです。

思えば、そんな経験によって、今身近に遊べるラインナップをたっぷり遊び尽くすことは重要で、それがかなう環境に居られることは、とてつもなく幸せだと感謝するようになったんですけどね。

やっと見付けた業務用『悪魔城ドラキュラ』のゲーム自体は、家庭用のそれとは似てもにつかぬ別物でした。モチーフやキャラの名前は同じでも、キャラのグラフィック、ステージ構成、道中のザコやボス敵とその動きなど、全く異なる内容なのです。

評価は人によりけりだと思いますが、個人的にはぶっちゃけ面白かったのかどうか、よく分かりません。なぜなら、触る前から 戦闘態勢で「やる」と決めて取り掛かり、クリアしなければいけないゲームととらえていたから、うまくなることが命題だったのです。お店にボードがあれば名を残し、カンストを出し、物足りなくてステージ数もカンストし、そうやってプレイし続けることが、ゲームを愛でることだと思っていました。

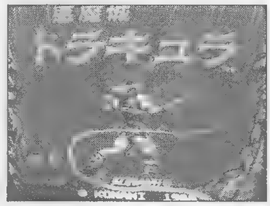
なので充実感は十分に持っていますが、「楽しかったなぁ」で語れる思い出ではなく、今思えば、あんなに一生懸命プレイしたのは何だったんだろう、と思わなくもないですが……ただ業務用に触れるきっかけを与えてくれた、とってもメモリアルなゲームであるという感慨があります。

家庭用から業務用への逆移植は、あまり行なわれません。それを思うと、ツボにはまっていたゲームが逆移植され、ゲームセンターへ通う契機を得た私は、ラッキーです。

最近では『テクニクティクス』が『テクニクビート』として逆移植されましたが、このような熱狂的なファンに支えられているコンシューマーのタイトルを、これからも逆移植し続けてもらいたいと思います。

私のような例が多いのか少ないのか分かりませんが、大好きなゲームによってが、その人がゲームセンターへ行くきっかけになるといいなぁと思います。

L.B.A.写真館



AC版『悪魔城ドラキュラ』は、2時間くらい継続できれば得点を、6時間くらいでステージ数をカンストできます。



結婚式中に嫁さんをさらわれるという、主人公シモンのアーサーっぷりに驚嘆。



コンシューマーでも人気の曲「血の涙」が画で流れます。とってもステキな曲なので聞いてみてちょ。

■きらり屋■
「こちら発信局の後継担当者を入れようよ」
「だったら女キャラでしょ」
という流れで、大船の古株ライターFISCHER氏の紹介により、ゲーメストの「ハイスコアラーの世界」担当ライターになり、今に至る。
最近はchihiroボードと結婚したいらしい。

レゲー新報

トレミーがケーキ屋を出店

敵をケーキに変える魔法で有名なゲーム『ザ・フェアリーランドストーリー』。その主人公であるトレミーちゃんが、某デパートの地下にケーキ屋を出店した。

ケーキの材料は魔法の国にごろごろしているモンスター。そのため、原材料費はゼロ。デパ地下のテナント料と人件費以外はほとんどコストが掛からないという画期的なケーキ店である。

この店ではケーキ作りの実演も行なわれている。パティシエはもちろん魔法使いのトレミーちゃん。大量のザコ敵を一括入荷し、魔法で次々にケーキへと変質させていく。

そんな話題のケーキ店だが、競争の激しいデパ地下という状況では、やはり頭の痛い問題を多く抱えている。

まず、第一にケーキの長期保存が利かないこと。ケーキの魔法は短時間しか持たず、数十秒で生物に戻ってしまう。このため、テイクアウトができず、デパ地下内で食べ終わてもらう必要がある。

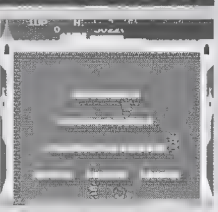
しかもケーキは、子供一人分くらいの超ビッグサイズ。大人数人でかからないと、食べきれないともっぱらの噂だ。

また、「食べたケーキが胃袋の中で、敵生物に戻るのではないか？　人体に影響は出なのか？」という疑問点も指摘されている。

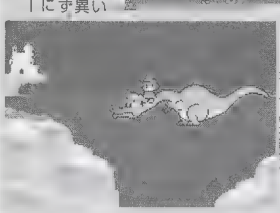
また、種類もチョコパウンドケーキのみでレパートリーに乏しいのも事実。店舗の入れ替わりが早く、人気洋菓子店のひしめくデパ地下では、さまざまな面で苦戦を強いられているようだ。

Text：福田サクテル

全く新しいケーキショップ登場



価格は明らかにされていないが、原価がゼロの分だけ驚異的な安値で販売されるはず。ザコ敵の輸送コストなどに関する質問に、店側はノーコメントを貫いた。



断崖絶壁に店を構えるトレミーちゃん。もっぱらドラゴンに乗っての通勤だ。

レゲー事典 本当の『ザ・フェアリーランドストーリー』はトレミーちゃんを操り、敵をケーキに変えて倒していくアクションゲーム。ケーキで敵をまとめて押し潰すとボーナス得点が入るぞ。この本が出た時点で、魔法使いのガキンチョブームが続いているなら、『ザ・フェアリーランドストーリー』と『魔法警備隊ガンホーキ』でゲーセンにファンタジーコーナーを作るのもよいかも～。



若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。



堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'S バーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

第20話：崩れた均衡

こんにちは、健太です。僕らと臥龍館との試合は一進一退の攻防が続いています。ヤンヤンちゃんとハニワが一人ずつ相手を倒し、次は僕が中堅で出撃。二人の頑張りを無駄にしないためにも、最低一人は抜かなきゃならないぞ！

二つのアドバイス

両チームがっぷり四つで始まった中堅戦。僕の相手はハニワを身内読みで倒したサラ使いだ ハニワが負けたとき、いつになく熱心に対策を教えてくれたっけ ヤツのためにも、ここはいいとこ見せなきゃ

ファイト、ワン、レディ……

ジャッキーにとって、サラ戦の開幕はかなりキツい 初見の相手ということもあって、僕はバックダッシュ避けで様子を見ることにした。

ササッ……

手を出してくれることを期待したんだけど、相手も手堅くバックダッシュで様子見。こりゃあしょっぱい試合になりそうだぞ

ハッ！　ぽすっ

先手を取ったのはサラ使い ガードを固めているところにレッグスライサーがヒット。この後の読み合いもイヤなんだよなあ……待てよ

ぬるり、イヤァァ～!!

「うおっ、やる！」

初見の相手には様子見が多いというハニワの助言を思い出した僕 少し待ってからのニーストライクを狙うと、これが見事に決まった(※1)

シュッ、イヤァァ～!!

しゃがハンを1発空振りさせてタイミングを取り、すかさずダッシュからのニースト 手堅い相手にはよく決まるんだよね、これ

「決まった♥　ダブルニースト!!」

後ろではヤンヤンちゃんが声高らかに叫ぶ ちょっと恥ずかしいネーミングセンスはさておき、この連係で主導権を握った僕は、そのまま1本目をモノにした

ファイト、トゥー、レディ……

しかし、さすがにこのまま勝たせてくれる相手ではなかった 2本目に入り、動きが豹変 的確なヒット確認に裏打ちされたサーペントスマッシュキャノン(※2)で逆襲に出る

ケィ、オゥ

まずい、ジリ貧ムードだ 次のラウンドはどうしよう？

「ケンタ！　サーペントの2発目を待つな！　じかに二択を迫れよ！」

ツムジ丸さん、ナイスアドバイス！　そうだよな、ヒット確認が正確である以上、ガードしたら2発目は絶対に来るわけがないんだ！

ファイト、スリー、レディ……

次のラウンド、僕は徹底した立ちガード戦術に出た 相手がうまいプレイヤーであるが故に、安易に投げに来ないであろうと読んだわけだ

ガッツ、バイ～ン!!

まずは、サーペント1発止めをガードしてミドルスピン これが避けに突き刺さる

ガッツ、ホワァ～ドスドスドム!!

お次はドラゴンフィストだ

ガツガツ、バイ～ン!!

とどめはハンチサイドを立ちガードでしのぎ、ミドルスピン

ケィ、オゥ

結局、このラウンドが決め手となった 4ラウンド目、相手は焦りからバクチ的な逆二択ばかりを迫るようになり、ここにクローインキックなどの打撃技が刺さりまくる

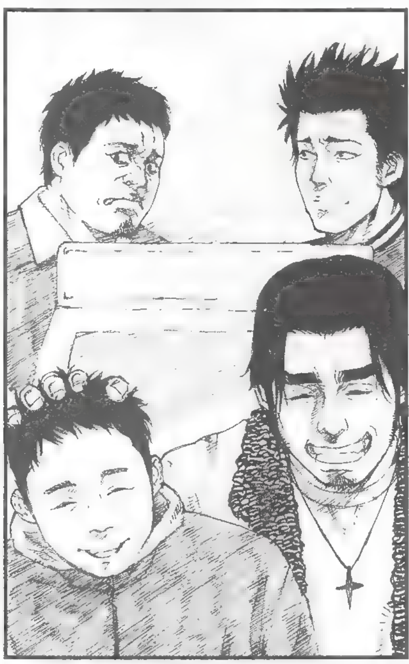
ケィ、オゥ

「ケンタさん、やったッス！　見たか北極星！　すごいのは死体蹴りだけじゃないんだぜ！」

「ていうかこのサラ、最初から死体だったんじゃねえの～？」

「ちょ、ちょっと二人とも！　そんなに挑発しないでよ！」

恐る恐る筐体の向こう側をのぞいてみると、伯符って人が鬼の形相でこちらをにらんでる ひぃ～



館長の実力やいかに？

ぴろりーん

臥龍館の副将は、当然のごとく伯符 しかし、この人のプレイスタイルはよく分かってない 前に見たときもそんなに変わった動きはしてなかった気がするしなあ……

「ケンタくん、相手が大物だからといって遠慮する必要はないよ。こっちがしっかりやってれば、決して勝てないレベルじゃない。ケンタくんの力は俺が保証するよ」

テツさんにそう言われると、何か自信出ちゃうなあ

「おいケンタ、自分の仕事はもう終わり、とか思ってんじゃねえぞ。あのゆで上がったデブをきっちり倒してこい！」

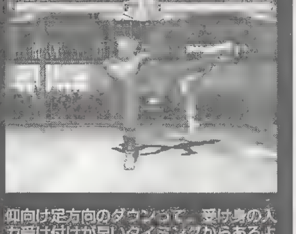
「ハイ!!」

基本に忠実に闘っていれば、勝機は見えてくるはずだ とりあえず相手の出方が分からないので、僕はいわゆる手堅いラウを相手にするときの戦法を取ることにした。ヒジをガードしたら派生を待たずに直接二択



ツムジ丸のVF講座

いつもこのコーナーを読んでくれている諸君に、今回はとっておきの秘密ネタを紹介しよう。壁際に追いつめられた状態でダウンすると、普通はそのままガシャーンだよな。でも、このときに受け身を連打すると、かなり壁に当たりにくくなるんだ。どうやら壁に接触する瞬間に受け身の入力が完成していると、当たらなくなるんじゃねえかと思われる。要は、壁に当たりそうなら素早く受け身を入力しろってことだ。ただし、きりもみとか投げとかのダウン後は、壁に当たる瞬間にまだ受け身の入力を受け付けてない。打撃技で仰向け足方向のダウンになったとき以外、この方法は通用しないってわけだ。



仰向け足方向のダウンって、受け身の入力受け付けが早いタイミングからあるよな。相当壁に密着しているとき以外は、受け身入力で壁ヒットを回避できるぜ。

3Dミニ講座　※1　こちらが有利だが相手はしゃがみ状態という場合、すぐに[illegible]投げを狙うとこちらからの途中で[illegible]しやすい　※2　サラの P+K K　1発目をガードされても反撃を受けず、ディレイをかけても連続ヒットするため、ローリスクなコンボを軸[illegible]にして[illegible]する　※3　ラウのKPのこと　ノーマルヒットさせてからの[illegible]が確定の[illegible]になる

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。



山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。



花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。☆好きなパチスロ：島唄



背を向ける技をガードしたら迷わずヒジ。よし、これでいこう！

ファイト、ワン、レディ……

ビシッ!!

開幕もスラントと決めていた　これが向こうのしゃがみバックダッシュ腿登裏旋脚にカウンターヒット

イヤア～!

上級者には、ここからの投げがよく決まる　よし、先手はいただきだ

その後は一進一退の攻防になったミドルスピンや燕旋蹴でお互いじりじりと体力が減っていく。

ガッッ！

「きた！」

ヒジをガードした僕は、予定通りすぐさま投げを打つ。

まっ!! ドウッ

よっしゃ、思惑通りサディスティックが決まって一本先取！

「抜けたって☆」

「おやおや伯符さん、その投げ抜け全然間に合ってないですぜ？」

ありがちな断末魔に対してツムジ丸さん得意の神速ツッコミ　いい！

ファイト、トゥー、レディ……



断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。同段戦を気にせず対戦をやりまくる地域だと、称号クラスの段位の変動がかなり激しくなるよな。前日名将だったヤツが今日は十段なんてことも珍しくねえ。そこでこんな断末魔。

この十段ありえねえ～!!
（ネガティブ指数0.5%）

言い訳っつーよりはホントに断末魔だな。たまたま高位の称号から落ちちまった十段にリアル十段が挑んじまったときなんかは、どうしてもこう言いたくなるもんだ。まあ、こんなときは運が悪かったと思ってあきらめるしかねえな。逆のパターン、つまり「こいつに十段の実力はねえよ」てな意味で使われることも当然あるわけだ。

ササッ

今度は静かな立ち上がり。両者バックダッシュ避けで様子を見る

ハッ、イヤ～!!

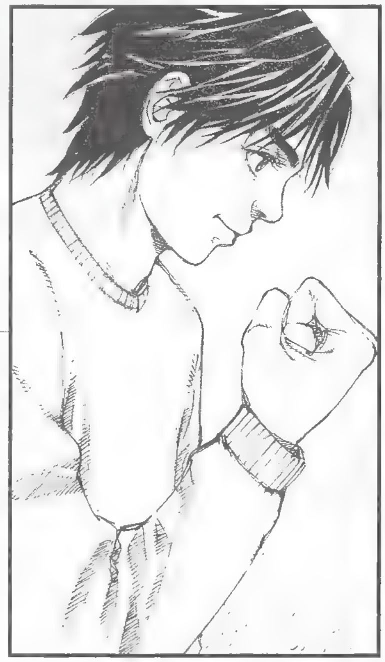
素直に突進してきた伯符。その順歩冲掌をハクサオでとらえ、すかさずナックルにつなぐ

イヤァァ!!

そしてニーストライクへ。これまた対上級者専用の連係だ

シュ、バイ～ン!!

サラ戦のときと同じく、しゃがハンでタイミングを合わせ、起き上がりにミドルスピン　さっき見せたニーストライクが効いたのか、これがカウンターヒットした。



ケィ、オゥ

結局、伯符に流れをつかませないまま、このラウンドもゲットだ。

「いいね～、ケンタちゃん。こりゃこのままいっちゃうんじゃねえの？」

「やばいッス。ケンタさん強すぎ！」

ファイト、スリー、レディ……

3ラウンド目は、さすがにスムーズにはいかなかった。立ちパンからの攻めに斜上掌を合わされ、一気に体力を失う　その後少し盛り返したものの、伯符の体力は1／4以上　僕はあと少しでKOだ

ドスボス……

受け身に重ねられたミドルP（※3）をくらう僕　やばい、もう瀕死だ

……待てよ、ここは1発！

イヤァァ!!

ケィ、オゥ

ウオオオオ!!

「やるじゃんケンタ。あの状況でくらい投げ確をものにするとは。こいつ、ホントに勝っちまいやがって！」

勝てると思っていなかっただけに一瞬信じられなかったが、徐々に実感がわいてくる

「よっしゃ～！　敵将伯符、討ち取ったりぃ～!!」

拳聖村正、起つ

『さぁ、追い込まれた臥龍館。残るは大将の村正、ただ一人！』

今の勝利で、僕らの有利は揺るぎないものとなった。何もできずに駆逐された伯符に、すかさず追い込みをかけようとするツムジ丸さん

「おうおう伯符ちゃん……」

そこまで言ったツムジ丸さんだったが、その後が続かない　不審に思った僕が敵陣営をのぞいてみると、そこには小さくなった伯符の姿が。

「ふん、身内にあれだけ罵声を浴びせといて、自分は負けたら落ち込んで終わりか。ワンマンっぷりもたいがいにしとくんだな。そんなんだからチームが崩壊寸前までいったってのがまだ分からねえのか」

うっ……。村正さんって寡黙なイメージがあったけど、怒らせると怖いんだな　今までずっとガマンしてたってわけか

「いいか、まだチームが負けたわけじゃねえ。正直、ツムジとテツの両方を倒すのはキツイが、頑張ったほかのヤツらのためにも、やってやろうじゃねえか。お前はそこで小さくなって見てるんだな！」

ファイト、ワン、レディ……

ススッ……ハァ!!

ドスッ……フッフッ!!

正直、やる前までは、ひょっとしていい勝負ができるんじゃないかと思っていた　しかし、その考えは開始5秒で消え失せる　いきなりのしゃがみダッシュ心意把　そして躍歩からの的確なコンボ。まるでこちらの心理をすべて把握しているかのようなキツい一択の連続だ

フッ！　びゅわっ！

圧倒的なプレッシャーに押され、思わず出したしゃがハンもあっさり通天砲でさばかれてしまう、

フッフッハァー!!

最後は背中側への避けを一点読みされ、崩撃雲身双虎掌で終了

ケィ、オゥ

……何もできなかった　僕が当てた技ってあったのか、と思うくらい圧倒的な試合内容だった

ギャラリーも、そして当の臥龍館のメンバーでさえも、一言も声が出ない　場内は水を打ったように静まりかえっている

「……次は、俺が行く」

「お、おう。頼むぜ」

最初に沈黙を破ったのはテツさんだ。テツさんの決意は相当なものなのだろう。その気迫にツムジ丸さんですら気おされる　アキラ使いの頂上対決が、今始まろうとしているのだ。

次回予告

因縁の対決に終止符が打たれるときがきた。しゃがむ青年隊のスーパー大将二人に立ちはだかる村正。闘いの行方はいまだ定まらず！



今月のケンタ
しゃがむ☆ケンタ　強者
1907勝　887敗　勝率68%

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第40回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by

入門シリーズ①基板を始めよう!!

これまで、本コーナーでは応用的な記事を掲載してきたが、ここで一度原点に立ち返ってみたい。今回から数回にわたり、アーケーダー入門シリーズを展開していこう。この入門シリーズを読み切ったとき、キミは立派なアーケーダーとなっているだろう。ゲーム基板を家庭に持ち込みたいけれど、どうもよく分からないとためらっていた人に、チャンス到来だ!

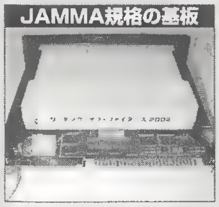
ゲーム基板で遊んでみよう!!

1 ゲーム筐体の構造

まずはゲームセンターの筐体の仕組みを理解することから始めよう。ちなみに、筐体は「きょうたい」と読み、機器類を入れる箱のこと。よく「くたい」と読む人が居るね。

JAMMA規格とJVS規格について

JAMMA規格の基板



JVS規格の基板



ゲームセンターのシステムは、1986年制定のJAMMA規格で、おおよそ統一されている。

最近では、1996年に制定されたJVS規格のシステムに置き換わりつつある。JVS規格はまだ新しく、コントロールボックスなども、JVSには対応していない。つまり、JVS規格のゲームを楽しむには、システムを自分で構築する必要があるのだ。

本入門シリーズでは、JVS規格のゲームと比較して簡単に、安価に楽しむことができるJAMMA規格のゲームに絞った内容で進める予定だ。

ゲーム筐体とゲーム基板

ゲームセンターに行くと、モニタやコントロールパネルが組み込まれた専用の台、「ゲーム筐体」でゲームが動作している。その大きな姿を見ると、何やら複雑な機械が詰まっているかのような印象を受けるが、ゲーム画面を作り出し、ゲームを動作させるという最重要機能については、ゲーム筐体は一切担っていない。

ゲーム筐体にはゲーム基板が組み込まれており、ゲーム筐体とゲーム基板とは切り離せるようになっている。前述の最重要機能は、このゲーム基板が一手に担っているのだ。

「ゲーム筐体にはどんな役目があるの?」という疑問もわいてこようというものだが、それは後述しよう。

ゲームセンターは、ゲーム基板とゲーム筐体を、基本的に別々に買い、組み合わせて使っている。

ゲーム筐体はゲームの動作に直接関与していないため、ゲーム筐体で動かすゲームは、ゲーム基板を交換しさえすれば柔軟に変更可能。

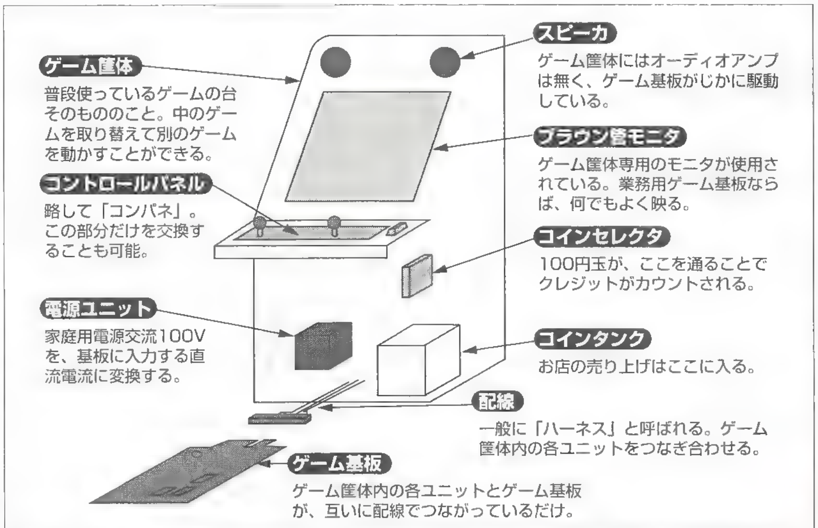
ゲームセンターでは、ゲーム基板だけを、時々の最新ゲームに差し替えて営業しており、古いゲーム基板は売却している。それが個人向け中古市場に流れてきて、我々アーケーダーの元に届いているというわけだ。

ゲーム筐体はローテクな箱

ゲームセンターのシステムを、簡単な図にしてみたので見てほしい。

ゲーム筐体内には、モニタ、電源ユニット、スピーカなど、比較的ローテクなものしか無い。そして、これらは数あるゲーム基板で共用できるよう、規格化されている。

家庭でゲーム基板をプレイする場合、ゲーム筐体を購入してしまう手があり、それが理想的だが、占有スペースの問題があるので、ゲーム筐体の機能を満たしつつコンパクトにまとめ、なおかつモニタは家庭用テレビを流用しようという発想の、「コントロールボックス」と呼ばれる装置を利用するのが、手軽でおすすめだ。



ゲーム筐体システム図

ゲー事典　**お便り募集中**……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

2 家庭用ゲーム機との違い

ゲームセンターのシステムと、家庭用のゲームシステムを比べてみよう。似ているようで、細かい相違点がたくさんある。それを図にまとめてみたぞ。

業務用ゲーム機のシステム

RGBモニタ

モニタには、RGB入力しかない。家庭用テレビでおなじみの、ビデオ入力、S端子などは付いていない。RGB入力しかないのは、最も構造が単純で、最も鮮明な映像が得られるのが、RGB入力だからだ。RGB入力とは、映像信号を赤、青、緑、そして同期信号の四つに分けて入力する方式のこと。

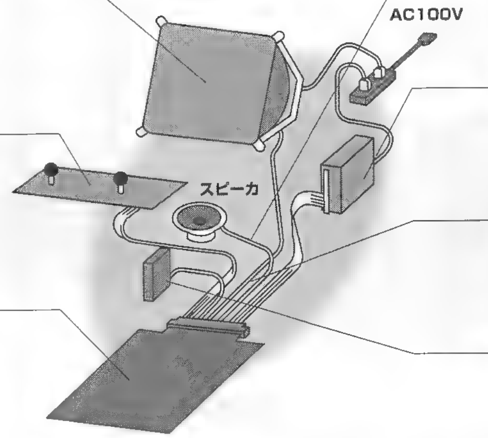
コントロールパネル

ハードな使用に耐えるものが使用されている。ゲームによっては、専用のものを使用する場合もある。

ゲーム基板とコントロールパネルとは、スイッチ一つ当たり1本の線で結ばれており、8方向レバーと6ボタン、スタートボタン一つが二人分で、計22本もの線になる。

ゲーム基板

ゲームの動作に関するすべての部品(CPU、メモリ、ビデオ回路、音声回路、ソフトウェア)は、この基板内に集約されている。ソフトウェアのみの交換ができるタイプとできないタイプがある。ゲーム筐体に接続することが前提となっているので、映像はRGB信号でしか出力されていない。



スピーカ出力

ゲーム基板からは、直接スピーカにつなぐことができるスピーカ出力が出ている。ちなみに、家庭用ゲーム機では、アンプを通さないとスピーカを鳴らせない。

電源ユニット

交流100Vから、直流の+5V、+12V、+3.3V、−12Vなどを作り出す。この電圧はJAMMA規格に準じたもので、一つ用意すれば、流用が可能だ。

ハーネス

筐体と基板とをつなぐ線の束、それがハーネス。JAMMA規格に準じたコネクタにつながっている。無論、どの線がどの端子につながるかもほぼ統一されている。

コインセレクタ

業務用ならではの機構。コインが通過すると、スイッチが入る仕組みになっている。(家庭内でプレイする場合は、プッシュスイッチでクレジットが入るようにする)

家庭用ゲーム機のシステム

家庭用テレビ

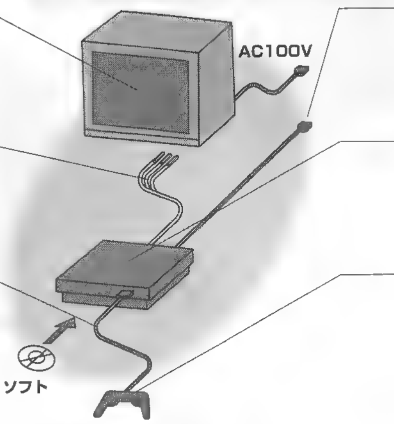
家庭用ゲーム機では、一般的なテレビをモニタとして使用。ゲーム機からの映像は、ビデオ信号か、S信号で入力することが多い。

音声出力

ゲーム機本体からは、オーディオ出力という形で音声が出ている。つまり、テレビなどの音声アンプを介して音を出すことになる。

接続ケーブル

ゲーム機本体からは、専用のコネクタを介して各種ケーブルが接続される。コントローラからの信号はまとめられており、ケーブル内の信号線は少なくなっている。



電源(ACアダプタ)

旧世代の家庭用ゲーム機は、ACアダプタを介して電源を供給していたが、最近はゲーム機本体に内蔵されている。従って、交流100Vをそのまま接続。

ゲーム機本体

ゲーム機本体と、ソフトウェアが分離している。家庭用テレビに接続するため、映像出力はビデオ信号、S信号、RGB信号などを、つなぐモニタに応じて選ぶことができる。

コントローラ

ゲームセンターのものに比べると、軽く、安価に出来ている。いろいろなメーカーから販売されているが、コントローラが標準化されているので、種類自体は少ない。

さて、ここまでの説明で、ゲームセンターのシステムの何たるかについて、ちょっとは分かってきただろうか? 「ゲーム筐体(コントロールボックス)はゲーム機本体、ゲーム基板はソフト」と例えがちなのだが、「それはちょっと違うぞ」、ということまで分かれば上出来だ。

ゲーム基板の魅力とは?

業務用のゲームを、あえて家庭で遊ぼうとする「アーケーダー」の原動力といえる、ゲーム基板の魅力を語ろう。

point 1 家庭用ゲーム機に移植されていないゲームができる!

ある日ゲームセンターで出会ったゲームに一目惚れ。待てど暮らせど家庭用ゲーム機に移植される兆しは無い。そんな場合でも、オリジナルを入手してしまうという選択肢を持てば、その思いは即座に成就する!

point 2 家庭用ゲーム機に移植される前にプレイできる!

ゲームセンターで、盛り上がっているときこそやり込みどき。新作のゲーム基板を新品で買ったり、早期放出された中古を買えば、旬の時期にやり込め、ライバルに差を付けることができる!

point 3 特殊な操作系のゲームや、縦画面のゲームができる!

最近の移植物は、アーケード版と見まがう完成度を誇ることが少なくないが、物理的な制限で、移植度に限界がある場合がある。そんな場合は、本物を買ってしまうに限るのだ!

point 4 どんな古いゲームでも好きな時にできる!

古いゲームだと、移植物も古いので、デキがイマイチだったり、プレイ環境をそろえることが、オリジナルを買うことより難しかったりする。ゲーム基板なら、古いゲームでも、あのときのままプレイできる!

point 5 何といっても、本物を所有するのはウレシイ!

上記4項に共通することだが、移植物は、どんなに完成度が高くても移植もの。本物には、本物にしか宿らないオーラがあるのだ。それを手元に置くということ自体に達成感があり、意義がある!

ゲー事典 **電気の知識は必要?**:確かに、電気の知識は無いより有った方が有利だ。しかし、基板には決まった扱い方があり、その通りやっていれば、普通は全く問題無い。だから、「電気の知識は必須ではない」というのが、その問いに対する答えとなる。基板の扱い方については、今後このシリーズで順次解説していく予定なので、安心してほしい。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1989年／平成1年

プレミア/ゴットリーブ

EXTERMINATOR（エクスターミネーター）

開発元	プレミア/ゴットリーブ	ジャンル	アクション
発売元	プレミア/ゴットリーブ	操作系	※1

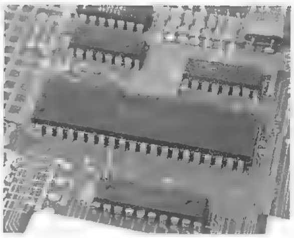
システムボード	専用基板
CPU	TMS34010×2 & 6502×2
サウンド構成	YM2151
表示色数	カラー
スペック	±5V / +12V電源

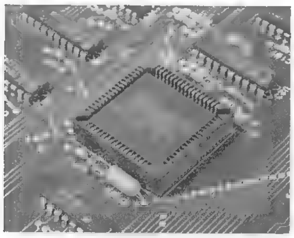
**国内激レア！
高潔なる悪趣味ゲーム!?**

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

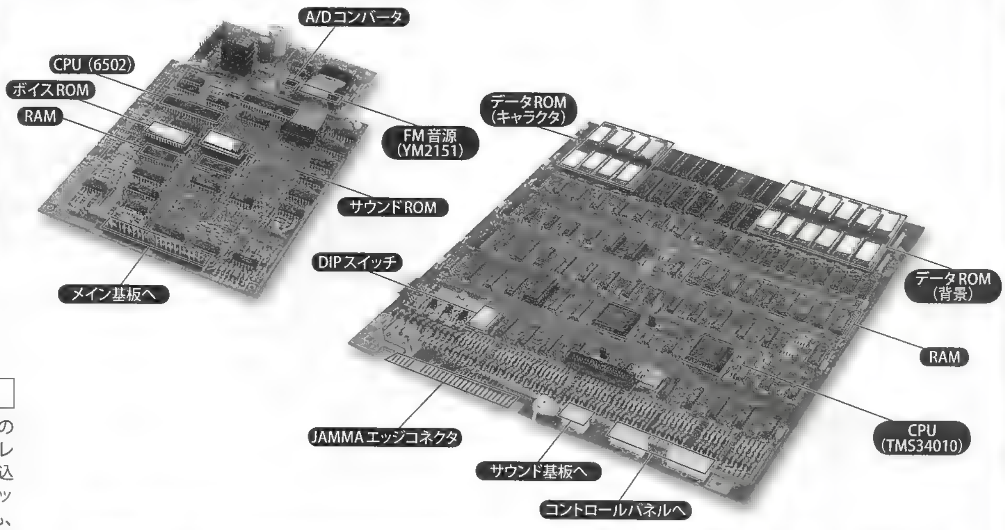


根元にボリウムが付いている、類を見ない構造のレバー。独特だ。


サブCPUの6502。これを二つ搭載している。TMS34010と合計で搭載CPUは四つ。


メインCPUのTMS34010を二つ搭載。このパワーで、手首をグリグリ駆動する。

DETAILS



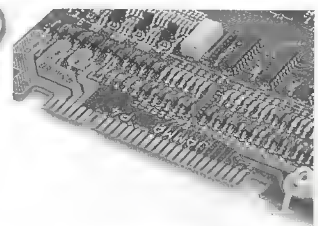
用語解説

レバーの秘密： コントローラは普通のサムトップレバー（いわゆるアサルトレバー）と思いきや、根元にボリウムが仕込まれており、プレイヤー（手首）のスナップの動きを作り出せます。とはいっても、ゲーム中ではそんなに細かい動きは必要無かったりしますが、ルール上とても重要なファクターとなっています。

国内希少種： 当時、新宿で1～2台見かけた気がします。Williamsの『NARK』と共に、今やっとかないと一生プレイできなくなるかも、とゲーマーの本能が警告を発したものでした。よくタイトーの『エクスタミネーション』と間違えられます。

HARDWARE CHECK

メイン基板とサウンド基板の二つに大きく分かれますが、音源やアンプ、コントローラなど、個々の制御基板が小さいながら別基板になっている点に、ピンボールメーカーの基板らしさが出ています。『ディフェンダー』で知られるWilliamsの基板もそんな感じですね。いわゆる取り込み画像を使用したゲームということで、基板にはこれといって変わったICは載っておらず、512kbitのROMがズラリと並ぶだけです。


コネクタは、何とJAMMA。日本国内流通を見通していたのか。

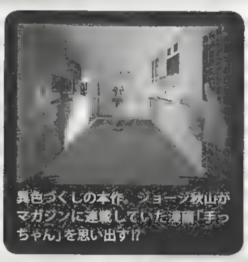
※1：8方向アナログボリウム付きサムボタン＋1ボタン×2

君は知っているか？

プレイヤー（自機）は、何と手首。その手首が、虫たちにむしばまれた家の各部屋を回って、虫退治をします。レバーの上下左右で手首の位置を調整、親指ボタンで手を握り、コンパネ上のボタンで床をたたく動作をします。さらに、画面端にくっついた状態で握りボタンを押すと、何と人差し指からレーザーを放つこともできます。ヤヤコシく感じられますが、手首をプレイヤーの手首で操るのですから、ある意味感覚的です。

基本的に虫などを握ったりたたいたりすればいいのですが、一匹だけ登場する蜂は、握ると刺そうとしてきます。こいつだけは、レバーをねじるような操作で手首をスナップさせて追い払います。

このゲームの面白いところは、グロさではない気持ち悪さがあることでしょう。敵はアメコミ調の蚊や、リアルな蜘蛛やカエルやネズミ。戦車や、空飛ぶ洗剤なども出てきます。虫を握りつぶしたり、ネズミをたたきつぶすなどという、日常的でいて、普通なかなかできない経験をさせてくれるゲームです。無論、したいわけではありませんが。


異色づくしの本作。ジョージ秋山がマガジンに連載していた漫画「手っちゃん」を思い出す!?

ゲー事典 昭和と平成のはざまに登場した、時代のあだ花的タイトル。担当編集者は存在自体知りませんでしたよ。ちょっと前にPS2で出た『蚊』をほうふつとさせますね。本作をプレイする機会は二度と訪れないでしょうから、こういうスゴいゲームの存在を許せた当時をしのんで、『蚊』をプレイするのもオツかもしれません。（編集担当）

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ



ネットシティ(新品)	¥228,000	NAOMIマザー	¥28,000	スリップストリーム(国内未発売)	¥28,000	鉄拳3	¥13,000
NEWアストロシティ	¥35,000	NAOMI通信ボード	¥4,000	キャプテンコマンドー	¥18,000	鉄拳TAG	¥18,000
アストロシティ	¥30,000	アウトトリガー(P無)	¥1,000	マジックソード	¥33,000	鉄拳4(JAMMA変換ボード付)	¥56,000
メガロ410	¥50,000	パワーストーン(SUB)	¥1,000	キカイオー	¥28,000	クオース	¥4,000
インプレス(Qsound対応)	¥25,000	パワーストーン2(SUB)	¥4,000	クラックス	¥2,000	グラディウス4	¥17,000
スーパーネオ29 4スロ筐体	¥40,000	スパイカーズバトル(ROM)	¥8,000	ミスタードリラー	¥8,000	スーパービシバシチャンプ	¥15,000
スーパーネオ29	¥25,000	ゼロガンナー2(SUB)	¥35,000	ミスタードリラー2	¥8,000	デッド・オア・アライブ++	¥13,000
ネオキャンディ29	¥25,000	CP-2マザーボード	¥3,000	ソウルキャリバー	¥18,000	ぐっすんおよよ	¥3,000
ゲーム用椅子 角椅子タイプ	¥2,000	マーズマトリックス(SUB)	¥3,000	モトス	¥28,000	アームドポリスバトライダー	¥9,000
ゲーム用椅子 丸椅子タイプ	¥1,000	グレート魔法大作戦(SUB)	¥4,000	鉄拳2Ver.B	¥9,000	ガンバード	¥9,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで

http://www.tessin.co.jp/

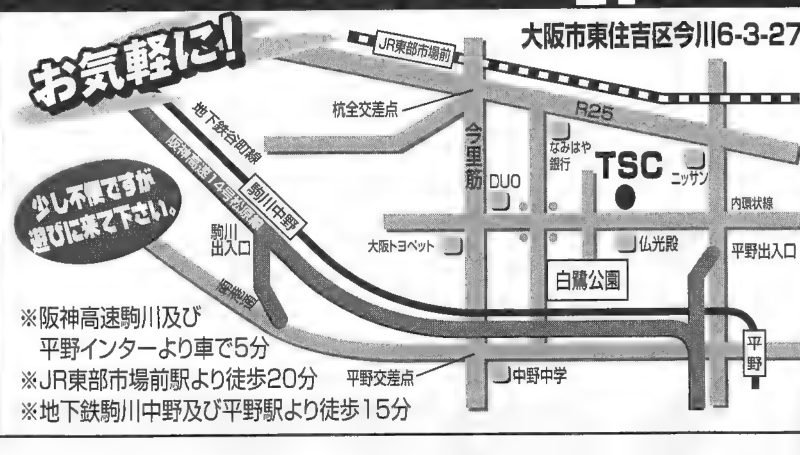
TSC **有限会社 哲信クリエイト**

大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00(日曜・祝日定休)

TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
- ●銀行振込 …入金確認即商品発送
- ●コレクトサービス …商品代引サービス
- ●分割払い取扱い

振り込み先
- ●大和銀行 平野支店
  普 4483047
  有）哲信クリエイト



※阪神高速駒川及び
　平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。
なお、詳細については必ずお店に問い合わせの上、参加してください。

イベント準備会が新しくなったよ！

今回からリニューアルしたイベント準備会！リニューアル第1回目は、大阪「チャレンジャーGAMGAM店」、『ソウルキャリバーII』のビックイベント！「第弐回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA)-夏の陣-」の速報と、「第1回『GGXX #RELOAD』チャレンジャーチャンピオンシップ」の概要をお伝えするぞ！　今後は色々なイベントを取り上げて紹介していくので、楽しみにしててね！

BIG! イベント

『ソウルキャリバーII』でお馴染みの「チャレンジャーグループ」が第1回『GGXX #RELOAD』チャレンジャーチャンピオンシップを開催

大阪「チャレンジャーグループ」6店舗が共同で『GGXX #RELOAD』大会を開催するぞ！

5月3日～5月25日に渡り長期間での大規模な大会を開催！　関西の「ギルティプレイヤー」はぜひ参加してみよう！

【タイトル】　第1回『GGXX #RELOAD』チャレンジャーチャンピオンシップ
【大会概要】　6店舗で予選(トーナメント戦)を開催し、予選上位四名に本戦出場権を与え、のちに予選通過者28名による本戦大会を開催。
※予選通過者は他の予選に出場できません。

【大会ルール】
・大会形式はトーナメント戦です(上位リーグ戦の場合あり)。
・永久、バグ技等の使用禁止。不正が認められた場合は失格です。
・1P／2Pの選択は、ジャンケンにて決定。
・対戦は、99秒、2本先取、対戦ステージはランダムに決定。
・使用キャラクターの途中変更は不可。必ず「参加書」に記入したキャラを使用。
・機械の不都合で対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数(何本先取していたか)は有効となります。
・公序良俗に反したり、他人を誹謗・中傷するようなリングネームでの大会参加はご遠慮ください。

【参加方法】　各店舗スタッフまで大会受付をしてください。
※最終締切は当日の開始1時間前までです
【参加費】　無料

【参加店舗一覧】

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号
5/3(土)	18:00	関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
5/4(日)	15:00	ガムガム店	吹田市岸辺南1-24-9	06-6317-0433
5/10(土)	18:00	追手門店	茨木市西安威1-5-21	0726-43-4444
5/11(日)	16:30	アババ天神橋店	北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F	06-6357-6677
5/17(土)	17:00	土居店	守口市土居町8-11	06-6994-7476
5/18(日)	18:00	三ノ宮店	神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F	078-393-0388
5/25(日)	15:00(予選) 18:00(本戦)	関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072

【問い合わせ】　各店舗にお問い合わせください。
大会HP■http://www.challenger-am.com/

5/10 19:00 パカパカSP大会
5/17 20:00 VF4EVO大会
5/24 19:00 パカパカ2大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表です

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp
5/4 15:00 KOF2002大会ランバト
◆闘劇ルールーに準じる。
5/11 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2 ランバト6th (R2)
◆参加無料、5週かけてチャンピオンを決定
5/18 15:00 KOF2002 大御所 闘劇優勝記念大会
◆闘劇ルールーに準じる。
5/18 ------ サブイベント「大御所100本組み手」
5/25 15:00 第7回頭文字D2大会
◆コース等は後日HPにて発表。

★ゲームファンタジア荻窪店
杉並区上荻1-16-16　☎03-3220-4921
5/3 20:00 VF4EVO大会
◆参加費100円

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内　☎03-3220-4921
http://www.spolan.com
上旬 ------ GGXX #RELOAD大会 団体戦
上旬 ------ GGXX #RELOADレディース大会
未定 ------ WCCF大会
※詳細は近日、店頭及びHPで告知いたします

★キャロル
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F　☎03-3677-7610
5/4 20:00 第1回新豪血寺一族-闘婚-大会
5/10 14:00 第2回ポップン9大会
5/11 20:00 第3回ガンダムDX大会
5/18 20:00 第3回KOF2002大会
5/25 20:00 第4回VF4EVO大会
6/1 20:00 第2回GGXX #RELOAD大会

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F　☎03-3405-4379
5/11 14:00 文舞両方!?ポップンラウンジ原宿出張版!!
14:00 ポップン9ランバトorガンスリンガー
◆バトルモードを使った男女混合戦

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　☎0492-84-1234
5/4 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGXX、ソウルキャリバーIIなど、18時まで
5/11 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン9、DDR EXなど、18時まで
※詳細は店頭まで

茨城県

★SKIPPER'S 日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F　☎0294-27-3939
5/10 14:00 GGXX #RELOAD大会 2nd
5/17 15:00 ビートマニアII DX8th大会
◆ルールは店内ポップにて発表
5/31 15:00 ソウルキャリバーII大会
◆SCNルールによるトーナメン戦

千葉県

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1　☎047-425-6393
毎土曜 18:00 #or無印!? GGXX大会
◆シングル、ランダム、3on3を交互に開催

★セガワールド成田
成田市東町157-5　☎0476-23-2591
5/3 15:00 ガンダムDX大会 連邦記念日
◆ルールは当日店頭にて発表

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1　☎0471-44-5597
GW中 18:00 VF4EVOフリープレイ イベント
◆18:00～閉店まで
毎金曜 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
毎土曜 21:00 ストIII3rd大会ランバト
毎日曜 13:00 頭文字D走行会
15:00 初代ガンダム戦士大会
5/3 18:00 スパIIX大会
21:00 ストIII3rd大会
5/4 13:00 頭文字D大会
15:00 ガンダムDX大会
5/5 15:00 GGXX #RELOAD大会

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/4 14:00 「ミリアの生足が増えた記念」GGXX #RELOAD大会
◆総当たり戦、参加費300円

★セイタイトー新前橋店
前橋市小相木町558　☎027-255-6830
5/25 16:00 GGXX #RELOAD大会
◆途中キャラ変更可能

★セイタイトー前橋店
高崎市中尾1351-1　☎027-255-0500
5/24 22:00 WCCF大会
◆レアカード5枚以下です

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6　☎027-223-7773
5/4 16:30 GGXX #RELOAD大会THE First Stage
◆参加無料、30分前より受付
5/18 16:30 ソウルキャリバーII大会 斬・第6幕
◆参加無料、30分前より受付

栃木県

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F　☎0285-22-4419
http://www8.plala.or.jp/arcadegame/
5/10 17:00 GGXX #RELOAD大会 ARCADE FREAK杯
5/24 17:00 KOF2002大会 ARCADE FREAK杯
◆大会方式などは、参加人数により変更があります
※すべて参加費100円、詳しくは店頭、またはHPまで

★プレビこころっこJ's店
小山市駅通り2-3-15イトーヨーカドー　☎0285-22-2814
http://www2 ttcn.ne.jp/˜tasakiayumi.com oyamaplabi01.html
5/11 14:00 ポップンミュージック9大会
5/18 14:00 太鼓の達人4大会
※詳細は店頭、またはHPにて

★プラボ宇都宮店
宇都宮市梁瀬1606-1 P&Dビル内　☎028-638-5011
5/11 17:00 ストZERO3大会 最終??
◆IZM制限なし、登録したキャラのみ使用可
5/18 17:00 GGXX #RELOAD大会
5/24 17:00 頭文字D大会・4峠走破戦
◆赤城、秋名、八方ヶ原、いろは坂限定、カード必須
※すべて参加無料

埼玉県

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
5/25 14:00 月イチGGXX #RELOAD大会
◆参加費100円、フリープレイあり、受付締切5月23日まで

北海道・東北

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F　☎011-736-6166
5/4 15:00 ギタフリ9大会
5/5 16:00 太鼓の達人無料イベント
5/10 16:00 GGXX #RELOAD大会
5/11 15:00 ドラム8大会
5/17 16:00 KOF2002大会
5/18 15:00 ポップン9大会
5/24 16:00 ガンダムDX大会
5/25 19:00 ソウルキャリバーII大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店頭にて

宮城県

★ナムコプラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1　☎022-773-4171
5/5 14:00 WCCF大会 GO!GO!U-5
◆定員32名、参加費500円(当日は600円)
◆WCCFカウンターにて当日1時まで受付
※詳細は店頭にて

関東

群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6　☎027-237-4234
5/10 19:00 ストIII3rd大会 五月陣戦
5/24 19:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて定員32名

location@arcadiamagazine.com

参加店募集中!!

「第弐回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA) -夏の陣-」開催決定!!

戦乱が再び巻き起こる!!
「第弐回SCNチャンピオンシップ戦(IKUSA) -夏の陣-」開催決定!!
闘劇優勝者「刑事長」、準優勝者「アルテナナイト」が早くも参戦表明!!
予選店舗も大募集中!

【大会概要】 SCN加盟店舗共同の「ソウルキャリバーII」大会です。
各店舗で予選を行ない勝ち抜いた上位四名と、最終予選四名による本戦大会を行います。
【開催日程】 6月〜7月で店舗予選開催
8月9日(土曜日) 3on3大会(予選なし・希望者参加可能)
8月10日(日曜日) 本戦(当日予選開催・各店舗代表四名)
【開催店舗募集中!】 第一次予選開催店舗を5月5日まで募集。
第二次予選開催店舗を6月5日まで募集
SCNでは加盟店舗を募集いたしております、募集についてはSCNWEBサイトにて受付しております詳細につきましてもHPを参考の上ご応募ください。
SCNは「ソウルキャリバーII」を盛り上げてくれるプレイヤー同士での戦い場を用意していきたいと考えております。ご参加お待ちしております。
【問い合わせ先】 SCNサイト■http://www.sc-network.com/

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
毎週末 ------ 土、日曜日はイベントを随時開催!
※詳しくは店頭にて告知

★SANJO遊楽園
大阪市北区天神橋6-4-13 ☎06-6354-9688
未定 ------ イベント開催予定あり!
※詳しくは店頭にて告知いたします!

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
毎土曜25:00 VF4EVO大会
5/3 26:00 WCCF大会
5/17 26:00 WCCF大会
5/31 26:00 WCCF大会

★アミューズメントギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
5/10 19:00 ソウルキャリバーII大会
5/24 19:00 ソウルキャリバーII大会

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
5/6 20:00 VF4EVO大会
5/13 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/20 20:00 VF4EVO大会 3on3
5/27 20:00 ガンダムDX大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーII大会
毎土曜 ------ GCソウルキャリバーII大会 3on3
◆個人戦終了後開催!
毎日曜 10:00 ソウルキャリバーIIフリーイベント
◆500円で対戦台三組が7時間フリープレイ23:00まで
毎日曜 10:00 ガンダムDXフリーイベント
◆500円で四台通信が7時間フリープレイ23:00まで
5/4 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選大会 決勝はHPで動画公開、遠征求む!
5/5 17:00 頭文字D大会 みーたん杯
5/11 17:00 VF4EVO大会 麗しの白虎杯
5/18 15:00 ストIII3rd大会 実生おでご杯

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.chalenger-am.com/
5/3 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選
5/4 16:00 バトルギア3大会
5/10 18:00 GGXX #RELOAD大会
5/11 18:00 VO4大会 by毒ガス団
5/17 18:00 GGXX #RELOAD大会
5/18 16:00 ガンダムDX大会
5/24 18:00 GGXX #RELOAD大会
5/25 15:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ最終予選&本戦
5/31 16:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加無料、大会に関する詳細は店舗まで

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎075-251-2323
毎水曜 20:00 VF4EVO大会
毎土曜 20:00 VF4EVO大会 3on3

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町3-5 ☎077-523-7013
5/4 15:00 第4回頭文字D大会
◆ブーストON、カード必須
5/10 20:00 第一回VF4EVO大会
5/11 15:00 WCCF大会
◆カード必須、参加費1000円、定員32名
5/18 15:00 第6回麻雀MJ大会
◆カード必須、定員32名
5/24 20:00 WCCF大会
◆カード必須、参加費1000円、定員32名
5/25 22:00 第11回GGXX大会
※大会に関する詳細はTELにて(10:00〜24:00)

★セガワールド甲西
甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
5/1 19:00 ソウルキャリバーII大会
5/8 19:00 GGXX大会
5/15 17:00 頭文字D2大会
5/22 19:00 VF4EVO大会
※大会に関する詳細はTELにてお願いいたします

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町72-4-14 ☎0742-35-3208
5/3 20:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
5/4 22:00 VF4EVO大会 3on3
5/5 19:00 新豪血寺一族-闘婚-大会
5/11 18:00 ストIII3rd大会
5/18 19:00 頭文字D2大会 3on3
5/25 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/31 22:00 VO4大会
※大会に関する詳細は店舗まで

大阪府

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 ☎06-6645-7692
5/4 15:00 第二回WCCF大会
◆U-5ルール、参加費1500円
5/11 15:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
5/18 15:00 WCCFカードトレーディング大会
◆新カードゲットのチャンス!
5/25 16:00 VF4EVO大会 3on3
◆参加枠16チーム
5月〜 ------ VO大会統一ベストパイロット決定戦
5/10 17:00 VOT T5.66大会
5/17 17:00 OMG大会
5/24 17:00 VOT T5.4大会
5/31 17:00 VO4大会
6/7 17:00 OMG大会
6/14 17:00 VOT T5.4大会
6/31 17:00 VO4大会
6/28 17:00 VOT T5.66大会
※WCCF以外は参加無料、参加受付は当日のみ

5/18 14:00 スパIIX大会
5/24 14:00 GGXX #RELOADレディース大会「&ぅ杯」
5/24 20:00 ストZERO3ぱんNIGHT大会
5/25 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
5/31 20:00 ストIII3rd大会

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
5/5 19:00 第2回GGXX #RELOAD大会
5/11 18:00 ガンダム大会 2on2
5/24 21:00 第10回VF4EVO大会 3on3
※すべて参加費100円、当日受付可、詳細はHPを参照

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/4910/rb.html
未定 17:00 ビートマニアII DX8thランバト
※詳細は主催者HPを参照

★J-RAND
新潟市万代1-1-22 万代シティ第一駐車場ビル1F ☎025-241-2149
5/11 15:30 GGXX大会
◆コスプレもOK!
5/18 15:30 KOF2002大会 あいつが帰って来た!
5/23 20:00 VF4EVO大会 おめごとさん杯
※大会に関する詳細は店舗まで

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
5/3 13:00 GGXX #RELOAD大会
5/4 13:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
5/17 13:30 GGXX #RELOADレディース大会
5/18 13:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
5/24 20:00 頭文字Dトーナメント大会
5/25 13:30 兎-野性の闘牌-大会 最強雀士決定戦
※大会に関する詳細は店舗まで

近畿



京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=zap4acho&P=0
5/1 19:00 第22回GGXX大会 関西ランバト
◆無印で開催、#RELOADは使用しません
5/4 ------ 頭文字D-京都最速伝説 第三章-
◆詳細は後日、店内およびHPにて
5/10 15:00 ガンダムDX 2on2
5/11 15:00 第31回ストZERO大会 関西ランバト3
5/15 19:00 第23回GGXX大会 関西ランバト
5/18 15:00 VF4EVO大会「大覇王・南アキラの百人組み手」
5/29 19:00 第24回GGXX大会 関西ランバト
◆参加費200円、「南アキラ」に勝利でカード進呈

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
5/10 15:00 GGXX #RELOAD大会
5/24 15:00 GGXX #RELOAD大会

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030
5/17 17:00 GGXX #RELOAD大会
5/24 17:00 ガンダムDX大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675
5/10 17:00 GGXX #RELOAD大会
5/24 17:00 GGXX #RELOAD大会

★スーパーヒーロー山科
山科区御料鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765
5/3 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/5 20:00 VF4EVO大会
5/12 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/26 20:00 VF4EVO大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
5/12 17:00 頭文字D2大会
5/26 17:00 頭文字D2大会

14:30 目指せ満点!!ポップンテスト!!
◆キャラクターや曲に関する筆記テスト クロスワード形式もあるよ
15:00 ポップンイラストコンテストin五月(笑)
◆当日持ち込み可!、郵送OK!!、参加賞もあるよ!!

神奈川県

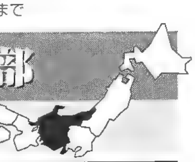
★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
5/11 16:30 KOF98大会ランバト(第三期/3回)
◆フリープレイタイムあり、参加費100円
5/25 16:30 KOF98大会ランバト(第三期/4回)
◆フリープレイタイムあり、参加費100円

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
5/3 15:00 GGXX大会ランバト2nd(6R)
◆参加費100円、フリープレーあり
5/4 15:00 KOF2002大会 2on2
◆参加費1チーム100円
5/18 14:30 GGXXレディース大会

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/pasopi/
5/11 14:00 GGXX #RELOAD大会 PASOPIARD CUP
5/18 18:00 VO4大会
◆月刊チャンピオンチーム決定戦
※エントリーは2週間前より受付、詳細はHP参照

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/index.html
5/4 18:00 GGXX #RELOAD大会
5/18 18:00 ストZERO2大会
※すべて定員16名まで

中部



静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Rook/4072
5/17 19:00 第1回GGXX #RELOAD大会

★ゲームコンドル駒形本店
静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161
5/5 14:30 KOF2002大会 コンドルGWスペシャル
◆参加無料、定員32名

愛知県

★セガワールド一宮
一宮市音羽3-11-30 ☎0586-23-5125
5/27 15:00 第4回KOF2002大会S/W一宮CUP

富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
5/11 15:00 スパIIX大会 真ムッソリーニバトル

新潟県

★エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www11.ocn.ne.jp/~erina/
5/17 21:00 第8回VF4EVO大会エリナ杯

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
5/3 20:00 第23回ストIII3rd大会ランバト
5/10 20:00 第23回CAPCOM VS. SNK2大会ランバト
5/17 20:00 第12回ストZERO3大会ランバト
5/24 20:00 第12回GGXX大会ランバト
5/31 20:00 第10回VF4EVO大会ランバト

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
5/3 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/4 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/5 14:00 ポップン9子供の日大会

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555
5/24 18:30 ポップン9大会

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705
5/23 17:00 KOF2002大会

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋21-9-1 ☎092-553-1081
5/24 17:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
◆参加費100円、チーム内の同キャラ不可

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
5/4 19:00 VF4EVO大会
5/11 15:00 GGXX #RELOAD大会
5/17 15:00 KOF2002大会
※すべて参加費100円、すべての大会に敗者復活あり

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3 ☎097-593-5224
5/11 17:00 ガンダムDX大会 2on2
◆戦闘フィールドは当日発表

宮崎県

★スーパーチャレンジ
大字島之内7338-38 ☎0985-37-0272
5/10 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会 2on2

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
5/3 19:00 鉄拳祭 Vol.2
◆鉄拳4 3on3と鉄拳TT大会を同日開催
5/10 20:00 GGXX #RELOAD大会
5/17 20:00 ソウルキャリバーII大会 3on3
5/24 20:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
5/24 20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦3on3
5/25 15:00 CAPCOM VS. SNK2大会
5/31 21:00 VF4EVO大会 ランバト
※詳細はHP参照



福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo
GW中 ----- GWプライズイベント
◆プライズイベント詳細近日発表
5/3 19:00 KOF2002大会
5/10 19:00 ソウルキャリバーII大会
5/17 19:00 VF4EVO大会
5/18 19:00 頭文字D2大会
◆変則ルール予定
5/24 19:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
5/25 18:00 ガンダムDX大会
5/31 19:00 ストIII3rd大会
※すべて参加費100円、詳細はHPと店頭で告知

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770
5/2 20:30 GGXX #RELOAD大会 2on2
5/9 20:30 新豪血寺一族-闘婚-大会
5/16 20:30 頭文字D2大会
5/23 20:30 KOF2002大会
5/30 20:30 CAPCOM VS. SNK2大会

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
5/10 19:00 鉄拳4大会
5/25 16:00 KOF2002大会
◆参加費100円、キャラ固定

三重県

★セガワールド生桑店
四日市四市生桑町字河原崎299-1 ☎0593-32-9988
5/18 18:00 GGXX #RELOAD大会SW生桑エリアバトル
※参加費100円、又はセガモバ「大会参加チケット」持参

和歌山県

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
5/10 19:00 GGXX大会
5/24 19:00 GGXX大会 3on3
月末 20:00 VOオラタン大会ランバト

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
5/3 17:00 第2回GGXX #RELOAD大会
5/4 17:00 第20回ソウルキャリバーII大会
5/5 17:00 第28回CAPCOM VS. SNK2大会
5/10 17:00 第9回KOF2002大会
5/11 17:00 ストIII3rd大会
5/17 17:00 第6回バーチャストライカー2002大会
5/18 17:00 第3回GGXX #RELOAD大会
5/24 17:00 第29回CAPCOM VS. SNK2大会
5/25 17:00 第13回兎-野性の闘牌-大会
◆ジャッカル使用不可
5/31 17:00 第4回GGXX #RELOAD大会
※すべて受付は16:00から、参加無料



広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
5/10 16:00 ポップンミュージック9大会バトルdeバトル
◆トーナメント方式
5/11 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆ランキング制
5/18 16:00 第3回WCCF大会
◆トーナメント方式
5/25 18:00 KOF2002大会
◆ランキング制
※詳細はHP参照

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
5/3 20:00 VF4EVO大会 ランバト
5/10 21:00 VF4EVO大会 ランバト
5/11 15:00 KOF2002大会
5/17 21:00 VF4EVO大会 ランバト
5/18 15:00 GGXX #RELOAD大会



大阪府

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
5/3 16:30 第3回ポップン9大会
5/4 16:30 第2回MJ大会
◆定員8名、半荘戦、3万点スタート
参加費1000円、大会は19:00まで
19:00~23:00まではフリープレイ
5/5 16:30 第1回ギタフリ9大会
5/10 16:30 第3回GGXX #RELOAD大会
5/11 16:30 第1回GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ店舗予選
5/16 16:30 全国一斉開催ギタドラチャンピオンシップ大会
◆コナミオフィシャル大会
詳しくはコナミ公式HPまで
5/17 16:30 KOF2002大会
5/18 16:30 第1回ギタドラセッション大会
5/24 16:30 第4回GGXX #RELOAD大会
5/25 16:30 第20回ガンダムDX大会
5/31 16:30 第9回CAPCOM VS. SNK2大会
※すべて当日16:00まで受付、参加無料

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/
5月中 9:00 追手門FREEイベント
◆18:00まで
5/10 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選
※詳細は店舗問い合わせ、またはHP参照

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
5/11 18:00 第5回VF4EVO大会
5/25 17:00 第3回KOF2002大会

兵庫県

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
5/10 14:00 毎月恒例ぷよぷよ通大会
5/17 15:00 ソウルキャリバーII大会
5/18 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆チャンピオンシップ予選
※すべて参加費無料、受付は大会開始30分前まで

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407 ☎03-5737-7570
5/10 18:00 鉄拳4大会
5/17 18:00 頭文字D大会
毎土曜 16:00 VOオラタン大会
毎火曜 18:00 GGXX #RELOAD大会ランバト
※すべて参加費無料、詳細は店内掲示板にて

死闘!! 百人組み手!

真の強者による「百人組み手」イベントをチェック!

古来から伝わる伝説の荒行「百人組み手」
「格闘新世紀II」優勝者「南アキラ」、闘劇「KOF2002」大会の優勝者「大御所」が「100人組み手」にチャレンジ! 全国最強の男たちと手合わせするチャンスを見逃すな!

【大会開催店】

開催日時	開催店・電話番号	大会タイトル
5月18日 15:00	アルファステーション (新宿区百人町)03-5330-8595	大御所「闘劇」優勝記念「KOF2002」大会 サブイベント「大御所百本組み手」
5月24日 14:00	ネオアミューズメントスペースa-cho (京都市中央区)075-251-2323	格闘新世紀II優勝者! 「大覇王 南アキラ」の百人組み手

【問い合わせ先】各店舗にお問い合わせください。

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

GCN NEWS NETWORK

GCN杯 の決勝戦開催日がついに決定!

『GGXX #RELOAD』GCN杯の決勝日がついに決定した!
今回は決勝の開催日と大会概要の一部をお伝えしよう!

【関東決勝店舗】新宿西口「スポーツランド」
【関西決勝店舗】大阪阿部野橋「PASSCA」

【決勝戦開催日】7月21日(日)開催
【大会概要】 出荷時設定、3本戦2本先取、永久コンボの使用制限。
詳しい詳細は次号にて告知する予定だ!!

決勝会場限定のイベントも企画中!
こちらの詳細も近日発表するぞ!
当日は本戦の他に会場限定でイベントが用意されている。
朝からギルティ漬けの一日になりそうだぞ♪
当日のスケジュールは現在各店舗とGCNスタッフが企画中なので期待してくれ!

すでにランバト有名店舗が多々参戦を表明し、単発選抜大会の希望店舗が多数応募をしてきている、開催店舗を現在選考中なので、スケジュール決定は次号を待って欲しい!!
君のホームゲーセンは登録しているか!?

GCNへのお問い合わせ先 代表:大山峠一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

新生!! 今月の強者たち！

「今月の強者たち」も今月からリニューアル！ 全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地にに潜む猛者たちを一気に紹介しよう。大大会を制した強者は「今月の猛者紹介！」コーナーで大きく取り扱うぞ！ 目指せ有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミューズメント麻生店（北海道）

◇**VO4ランバト大会 3/1・32名**
優勝：パワードーナッツ（Jane.c／Jane.c）
2位 造形師ALMI 3位 RAGnA BEAT

◇**ギタフリ8大会 3/2・10名**
優勝：ぎん@雪之助

◇**GGXX大会 3/8・18名**
優勝：かすみLOVE☆（カイ）
2位 ヨウ 3位 シキテ

◇**VO4ランバト大会 3/8・38名**
優勝：パワードーナッツ（E2／c、Jane／c）
2位 I've SOUND 3位 拾物

◇**ドラム7大会 3/9・10名**
優勝：MASA

◇**KOF2002大会 3/15・8名**
優勝：タケガハラ（紅丸、アンヘル、ヴァネッサ）

◇**VO4バトルオーバー北海道2nd 3/15～16・70名**
優勝：ヘチマ兄弟（E1／c、スペ戦typeR）
2位 放置組合 3位 華音遊撃隊

◇**ポップン9大会 3/16・20名**
優勝：藤森&がっかり
2位 RIN&いちぺそ 3位 梅&さとのぶ@ポプ極

◇**ギタドラセッション大会 3/21・25名**
優勝：MASA&KJK
2位 MASA&F.M 3位 タケ&ケン

◇**VO4ランバト 3/22・22名**
優勝：引きこもり（Jane、ガンマ）
2位 放置帝国 3位 YAMABAニモナラネーヨ

◇**ガンダムDX大会 3/22・8名**
優勝：赤ゲルのアン&アサブの予備校生

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 3/23・10名**
優勝：ガラナ（アイヴィー）

◇**VO4大会 3/24・29名**
優勝：リネ萌え～！（テムA、ガンマ）
2位 プロジェクト ガイアレイ 3位 情報機械科？

■Free Way八戸店（青森）

◇**VF4EVO大会 3/15・38名**
優勝：Team中三内／FK（リオン）、すしや（カゲ）
2位 オネジョボガー

関東

■大久保アルファステーション（東京）

◇**第1回KOF2002大会 3on3 3/2・24名**
優勝：バトルリーマンイタウ／バーチャルネットアコライト☆ポポポポポポリン☆、イタウ、大御所 ※キャラ変更自由
2位 3A／あらしガンピ、あらしキャベツ、あばれ権限堂

◇**第9回頭文字D2大会 イッテヨシ杯 3/21・48名**
優勝：ケンR（INTEGRA TYP R）
2位 イッテヨシ

◇**第2回ウイニングイレブン大会アルファカップ 3/30・8名**
優勝：FCサクラ

■キャロル（東京）

◇**第1回ガンダムDX大会 3/9・10名**
優勝：ガンダネシード（ガンダム）

◇**第1回KOF2002大会 3/16・6名**
優勝：てるりん（クーラー、ジョー、庵）

◇**第1回GGXX大会 3/23・16名**
優勝：電子珠里（闇慈）
2位 GOD

◇**第2回VF4EVO大会 3/30・8名**
優勝：VRAD（リオン）

■パワースティック（神奈川）

◇**GGXX大会 3/15・46名**
優勝：GNT（イノ）
2位 ラジョ 3位 詩音

◇**CAPCOM VS. SNK2大会 3/16・8名**
優勝：田中（K・モリガン、ギース、サガット）

◇**GGXXレディース大会 3/21・20名**
優勝：如月冷華（カイ）
2位 みけ 3位 けい

◇**GGXXランバト2nd(2R) 3/29・14名**
優勝：ソウ（テスタメント）
2位 Dark-man 3位 TAQ

◇**GGXXランバト2nd(3R) 4/5・21名**
優勝：ソウ（テスタメント）
2位 一砂 3位 鳥居

◇**ガンダムDX大会ランバト 4/6・14名**
優勝：むっちり&コウ
2位 ドス黒ダック@ギャン&鍋

■ゲームプラザニューヨーク大船（神奈川）

◇**第二回東西対決KOF98 3on3大会 3/24・45名**
優勝：ゴットハンドイトウ（スコア、ポポリン、大御所）
2位 mine合格 3位 もあいも

■セガ・パソピアード横浜（神奈川）

◇**VO4大会 3/23・42名**
優勝：バルテム／タイプレン（テムジン707jt）、FZ-AT（バル・バ・ティグラ）
2位 しょぼーん's 3位 それは舞い散る七夜のように

■セガワールド飯能（埼玉）

◇**GGXX5カードバトルAクラス 3/23・47名**
優勝：エテソ（テスタメント他）
2位 みず 3位 Apollo

◇**GGXX5カードバトルBクラス 3/23・47名**
優勝：チャベル（ディズィー他）
2位 アスラ 3位 ペガサス

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇**GGXX大会 3/22・16名**
優勝：Tool（ザッパ）
2位 J.O 3位 SID

◇**GGXX大会 4/5・21名**
優勝：SID（ジョニー）
2位 KC 3位 178

■セガワールド成田（千葉）

◇**GGXX #RELOAD大会 4/6・32名**
優勝：森（紗夢）
2位 ネコ 3位 M鶏

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇**GGXXランダム 3on3大会 3/8・30名**
優勝：ホリ（チップ）、kaqn（ミリア）、キヨ（テスタメント）
2位 kaki-pチーム 3位 オリバチーム

◇**ゲームフジGGXXランバト09大会 3/15・30名**
優勝：北辰（エディ）
2位 精神安定剤やるから失せろ！ 3位 kaqn

◇**GGXXプレ闘劇ランダム 5on5大会 3/22・105名**
優勝：レイティップ（チップ）、VLしゃも（ミリア）、すぐる（テスタメント）、金成（ジョニー）、T.S（ディズィー）
2位 田舎ミリアチーム 3位 ちっくさチーム

◇**ゲームフジGGXXランバト01大会 3/29・29名**
優勝：金の夢（アクセル）
2位 マル 3位 充利

■スキッパーズ日立店（茨城）

◇**DDR Partyシングル部門 3/15・12名**
優勝：KEI

◇**DDR Partyダブル部門 3/15・12名**
優勝：KEI

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 3/29・7名**
優勝：ten（マキシ）

■プレステージマイタウン小山店（栃木）

◇**GGXX大会ランダム 2on2 4/5・14名**
優勝：REN（アクセル）、しんちゃん（ヴェノム）
2位 B、俳句スキー 3位 ヒロ、AQM

中部

■ミラクル静岡（静岡）

◇**第4回ガンダム大会 3/8・32名**
優勝：山梨／ダバ（シャアゲルググ）、クラッシャー（シャアザク）
2位 黒とそのおとも 3位 静ミラ連合

◇**第11回鉄拳4大会 3/30・28名**
優勝：こうすけ（平八）
2位 K本 3位 モリモト

◇**鉄拳4大会 2on2 3/30・30名**
優勝：渋谷タイトー／そうちょう（ヴァイオレット）、しげ（ジュリア）
2位 ハゲ 3位 ヘルミッショネルズ

■J-LAND（新潟）

◇**GGXX大会 4/6・14名**
優勝：MC（アクセル）
2位 リュウタ 3位 もんず

■タカラ島古町店（新潟）

◇**ビーマニⅡ DX8thランバト 3/22・12名**
優勝：ADA
2位 うじ@teamF.B.P 3位 TKM

■プラボ新潟店（新潟）

◇**第21回ストⅢ大会 3/1・15名**
優勝：ISO（エレナ）
2位 AIF 3位 かなりあ

◇**第10回ストZERO3大会 3/15・11名**
優勝：YMD（ダルシム）
2位 DON 3位 カリオ

◇**第10回GGXX大会 3/21・22名**
優勝：Xi（梅喧）
2位 あなごちゃん 3位 Nasb

◇**第20回CAPCOM VS. SNK2大会3/22・18名**
優勝：ピザワールド（春麗、ルガール、イーグル）
2位 CYA 3位 丸山

■エリナ（新潟）

◇**第6回VF4EVO大会エリナ杯 2/22・24名**
優勝：具志堅祭雀魔王
2位 ヒロ 3位 DOSKOIパンダ

◇**第7回VF4EVO大会 4/5・26名**
優勝：波戦士丘AK（アキラ）
2位 片桐KO助 3位 ちょこっとミント

■芸夢's ZONE（新潟）

◇**GGXXレディース大会 3/15・14名**
優勝：ともゆき（ディズィー）
2位 咲 3位 さや

◇**GGXX 2on2大会 3/16・26名**
優勝：新潟よ永遠にチーム（RYO、NEO）
2位 リュックのジョブはシーフだよ！ 3位 サブマリンキャッチャー

◇**兎-野性の闘牌-大会 3/23・8名**
優勝：シロー（ジャッカル、ウサギ）

◇**GGXX #RELOAD大会 3on3 3/51・51名**
優勝：T.S様にボコボコチーム（料理長、店長、J.T）
2位 常時ブラーカチーム
3位 これはお兄ちゃんの大好きな12人のチーム

近畿

■ミルカトル加納店（和歌山）

◇**GGXX大会 3/8・20名**
優勝：TOO（ザッパ）
2位 月

◇**ドラム8大会 3/8・11名**
優勝：某店員あそぶ
2位 松っちゃん

◇**ギタドラセッション大会 3/8・15名**
優勝：あそぶ、おしょ、SHIN
2位 GACK、ALL、HMA

◇**GGXX大会 3on3 3/22・24名**
優勝：マッセマッセ
2位 モンテ帰り

◇**VF4EVO大会ボンボ杯 3/29・12名**
優勝：ギャラクシー
2位 ぐれわん

◇**ポップン9大会 女の子編 3/30・12名**
優勝：まみむめ藻
2位 秋吉暁

◇**ポップン大会 修羅の国編 3/30・12名**
優勝：ばあにんほし
2位 MACK

◇**DDRゲリラ大会 3/30・10名**
優勝：まくー

■プレイシティキャロット和歌山（和歌山）

◇**KOF2002大会 3/1・11名**
優勝：ののちゃん（京、庵、K'）
2位 ありっしょ

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 3/2・8名**
優勝：シャムマニ（アスタロス）

◇**GGXX 大会 3/8・23名**
優勝：月（ファウスト）
2位 Too

◇**バーチャストライカー2002大会 3/15・8名**
優勝：ソニック

◇**兎-野性の闘牌-大会 3/23・8名**
優勝：イヅメシ（キツネ）

◇**C VS. S2大会 3/22・14名**
優勝：じゅんちゃん（K・山崎、バイソン、サガット）
2位 HF

◇**ソウルキャリバーⅡⅡ大会 3/30・9名**
優勝：R.（シャレード）

■セガワールド生桑店（三重）

◇**GGXX大会 南北エリアバトル 3/21・17名**
優勝：参号（紗夢）
2位 田吾作 3位 MBr

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇**第19回GGXX大会ランバト 3/6・98名**
優勝：MSY（ジョニー）
2位 カズキ 3位 MGA

◇**第18回C VS. S関西プレ闘劇マッチ大会 3/9・32名**
優勝：トミタ（N・キング、リョウ、サガット）
2位 ナカニシ 3位 空太郎

◇**第18回ストⅢ3rd関西プレ闘劇マッチ大会 3/9・32名**
優勝：DIOくん／鷲見（ケン）、梅園（春麗）、ボス（ヤン）
2位 ひこねファイト倶楽部

◇**セイヴァーランダム 2on2大会 3/15・14名**
優勝：kaji（リリス）、おぼろ（ヴィクトル）
2位 オス、メス

◇**第29回ZERO3大会ランバト 3/16・33名**
優勝：ネコノヒ（サガット）
2位 アンドウ 3位 永パッチ

◇**第20回GGXX関西ランバト 3/20・105名**
優勝：持田（ミリア）
2位 バブ 3位 火久

◇**GGXX #RELOAD大会 4/3・81名**
優勝：コウ（ミリア）
2位 カズキ 3位 ちるみ

■セガアリーナ浜大津（滋賀）

◇**頭文字D2大会 史上最速伝説エリア予選3/2・32名**
優勝：ユウスケ
2位 エンペラー

◇**VF4EVO大会 格闘新世紀Ⅱ予選3/15・23名**
優勝：南アキラ（アキラ）
2位 狂

◇**第5回麻雀MJ大会 3/16・20名**
2位 だでぃ

◇**第9回GGXX大会 3/23・14名**
優勝 こめ人@S／W甲西店員
2位 ごっとん

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇**第4回GGR公認GGXX大会 3/2・15名**
優勝：寺尾昇（テスタメント）
2位 TOMOI

◇**第34回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3/8・18名**
優勝：京橋刹那（シャンファ）
2位 こってりんこ 3位 自動人形

◇**第15回ソウルキャリバーⅡ大会 Cランク以下限定戦 3/8・18名**
優勝：KYO（御剣）
2位 JOKER 3位 もんた長谷川

◇**第35回SCNソウルキャリバーⅡ大会3/15・20名**
優勝：自動人形（アイヴィー）
2位 あぶあぶ 3位 こってりんこ

◇**第26回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3on3 3/15・15名**
優勝：ゆめりあ@枕カバー付き／フェイドゥム（吉光）、ねねこ（シャンファ）、モネ（シャンファ）
2位 あぶあぶチーム

◇**第5回GGR公認GGXX大会 3/16・20名**
優勝：Dream～The all y of～（紗夢）
2位 まわる

◇**第36回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3/29・15名**
優勝：さるすべ（アスタロス）
2位 京橋刹那 3位 第四番薬師

◇**第27回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3on3 3/29・15名**
優勝：陽介紅茶チーム／こって（吉光）、せつな（シャンファ）
2位 全四なんだしがんばってほしいチーム

◇**第2回GGXX #RELOAD大会 3/31・11名**
優勝：悠堕（ザッパ）
2位 じゃけ

◇**第37回SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/5・14名**
優勝：さるすべ（アスタロス）
2位 自動人形 3位 KYO

◇**第2回GGXX #RELOAD大会 4/6・15名**
優勝：悠堕（ザッパ）
2位 じゃけ

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

◇**第15回GGXX大会 3/2・15名**
優勝：OST（ポチョムキン）
2位 たけす 3位 EDGE

◇**第9回KOF2002大会 3/16・4名**
優勝：鉄球大世界（紅丸、チャン、キム）

◇**第18回ガンダムDX大会 3/23・12名**
優勝 美浜親衛隊（ガンダム、ジム）
2位 死神 3位 サイホーン

◇**第1回ギタフリ9大会 3/30・11名**
優勝：ショタ樹
2位たらちゃん 3位 TRIA

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇**第15回GGXX大会3/1・10名**
優勝：前K連打（ジョニー）

◇**第16回GGXX大会3/22・15名**
優勝：コバ（ジョニー）
2位 コウ 3位 マッセって何？

中国・四国

■ファンタジスタ（岡山県）

◇**第4回KOF大会 2/16・19名**
優勝：Y.O（紅丸、舞、タクマ）
2位 山本 3 位ツイン

◇**第10回VF4EVO大会 2/22・12名**
優勝：さいし（シュン）
2位 カタナ 3 位シエル

◇**第8回GGXX大会 2/23・26名**
優勝：ヤクシFC阿修羅（エディ）
2位 ヤクシFCB4 3 位OYG

◇**浅ぴん歓迎VF4EVO大会 3/8・15名**
優勝：三尊師／ヨドリバ（シュン）、きょちょ（パイ）、カタナ（ジャッキー）
2位 パイの実インスタント

◇**第9回VF4EVO大会 3on3 3/9・24名**
優勝：身の程知らずが!!／ヨドリバジャッキー（ジャッキー）、シバキ（ウルフ）、学ラン（カゲ）
2位 おむらいす 3 位さらば武将

◇**第9回GGXX大会 3/16・24名**
優勝：ヤクシFCB4（梅喧）
2位 KEI 3位 おっさん

◇**第11回VF4EVO大会 3/29・10名**
優勝：D（ウルフ）
2位 ヨドリバジャッキー

◇**第5回KOF2002大会 3/30・21名**
優勝：千葉直木（クリス、マキシマ、K9999）
2位 ユウ 3位 GOS

◇**VF4EVO大会 4/6・15名**
優勝：ヨドリバジャッキー（ジェフリー）
2位 そよ風 3位 J本又

■スペースV1廿日市店（広島）

◇**第1回WCCF大会 3/2・28名**
優勝：デュエル・U-5
2位 オオノFD 3位 イタリアン・トマト

◇**KOF2002大会 3/9・8名**
優勝：J,M（ラモン、アテナ、裏クリス）

◇**GGXX大会 3/16・13名**
優勝：ぶれぶれ（ブリジット）
2位 にせうす 3位 頭文字L

◇**ポップン9大会 3/21・5名**
優勝：sp Harpy

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 3/23・5名**
優勝：サシガネ（ナイトメア）

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇**VF4EVO大会 3/9・10名**
優勝：TATTAKA（リオン）

◇**第2回GGXX大会ランバト 3/15・48名**
優勝 ヨウ（エディ）
2位 承太郎（まっうん） 3 位へべ

◇**M VS. C2大会 3/22・11名**
優勝：センチネル増産部隊（センチネル、ケーブル、キャプテンコマンドー）
2位 オトワラヴィ～ 3位 taimei

◇**頭文字D2 赤城下り大会 3/29・16名**
優勝：カノン（FD3S）
2位 こうたん 3位 ジョージ

◇**ガンダムDX変則ルール大会 3/30・26名**
優勝：凸凹チーム（白ベコ、白ベコ中伍）
2位 セ・イ・ナ・ン 3位 ピーコマニア

◇**KOF2002大会 4/5・16名**
優勝：タテモト（マチュア、マリー、大門）
2位 ちきゅうの平和を守るため 3 位K.O.F

◇**新豪血寺一族-闘婚-大会 4/6・15名**
優勝：D・腹船（エリアス）
2位 ルシファー 3位 HAL

■アカトンボ産大前店（福岡）

◇**GGXX大会 3/15・5名**
優勝：今井弘（ジョニー）

■トンボハウス大橋店（福岡）

◇**ぶっちゃけポップン9大会 2nd 3/23・18名**
優勝：takumi
2位 H82φ 3位 王天君

■アカトンボ西新店（福岡）

◇**ストⅢ3rd大会 3/23・25名**
優勝：山田信二（ケン）
2位 森本学 3位 高見智樹

■アカトンボ香椎店（福岡）

◇**鉄拳4大会 3/22・14名**
優勝：びっち（ポール）
2位 スナッテ 3位 クロウ

■セガワールド大村（長崎）

◇**DDR☆PARTY 3/22・13名**
優勝：ひかり（982点）
2位 まるく 3位 緑色生物

■プラボ浦上店（長崎）

◇**GGXX大会ランバト 3/9・8名**
優勝：金曜日（ジョニー）

◇**KOF2002大会 3/16・27名**
優勝：ボーズ（アテナ、庵、ウイップ）
2位 マイナスイオン庵チーム 3位 マック

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇**鉄拳4大会 3/1・16名**
優勝 抜けない（リー）

◇**KOF2002大会 3/8・10名**
優勝：トン（チョイ、ビリー、アテナ）

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 3/14・21名**
優勝：Dぞ（タキ）

◇**GGXX大会3on3 3/15・38名**
優勝：神と前座ども／ジョーカー（ヴェノム）、トン（エディ）、ティアオイエYOU（ミリア）

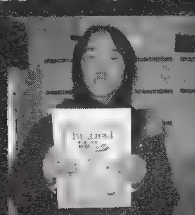
◇**ストⅢ3rd大会3on3 3/29・12名**
優勝：イラク人ゴエモン／ヒゲ（ユリアン）、ばにょばにょデジ☆コロッケ（春麗）、リンダマン（春麗）

■ブリッズ宮崎店（宮崎）

◇**第3回ソウルキャリバーⅡ大会 2/22・16名**
優勝：MIT（シャンファ）
2位 NOTHUNG 3 位 ボナペ

今月の猛者紹介！

新コーナー第1回目は、「セガ横浜パソピアード」で開催された「ソウルキャリバーⅡ」-胎動リーグ-優勝者の「ハマ・メアー」氏を紹介しよう。参加者44名のこの大会で、闘劇優勝者「刑事長」と決勝一回戦で当たりながらも、ストレート勝ちを収め、その流れで見事に優勝を果たした。氏は、「横浜パソピアード」の常連であり、夜の6時～8時ごろに来店するとのこと、腕に自信のある方は挑戦しにいってみよう!!



優勝者の「ハマ・メアー」氏。横浜（ハマ）の猛者認定第一号だ!!

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

Joystick Troopers 40

ジョイスティックトゥルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■
ハワイツアー申し込みました。問題は金銭よりも時間の捻出。初期カオリ風に「いざとなったら会社辞めます！」ってな方向で覚悟完了。
dragon@blue.interq.or.jp

俺って・・・・・・まんまゾンビじゃん。

映画『ゾンビ』に触発されてプチ徘徊した結果の作文。

桜が散るのは、本当にアッという間ですねぇ。そろそろ蒸し暑さを感じる満員電車の中からしか花見はできなかったけど。心が荒む毎日を過ごしていると、どうしようもない場所でも美しさに心を奪われてしまう。「桜の木の下には死体が埋まっている」と言ったのは梶井基次郎だけど、死体の養分を吸い取って桜の花はあんなに美しく咲くのだそうです。

そういえば、今の俺も死体っつーかゾンビみたいなもんだなあ。

「ロボコップ」は何度見ても泣ける。地上波でもマーフィが頭をブチ抜かれるシーンがノーカットで流れて驚いたけど。「地獄めぐり」の末に自分を取り戻し復讐を果たすカタルシス！ ゲーマー的には全盛期デコゲーが大量に登場する「2」の方を推すんだろうけど（ちなみにアーケード版を作ったのはデータイースト）、完成度は文句無く初代の方が上。随所に入るニュース番組を見て、バーホーベンの予言は正しかったとイラク戦争を憤るドラゴンです。皆さまいかがお過ごしでしょうか？

いい加減本題に入ろう。映画「ゾンビ」を今更ながら何度も見直してしまう。当たり前だけど、この映画がなければ「ザ・ハウス・オブザ・デッド」も「バイオハザード」も世に出てなかった。どんな絶望的な状況下でも生き延びようとする主人公たちの姿勢は、それだけで立派な人間賛歌だ。映画後半の舞台となるショッピングモールという設定の絶妙さは、数十年経った現在でも全然色あせてない。管理のずさんな大人のアミューズメントパークか……みたいなアホなことも考えました。あこがれるでしょ？ ゾンビ撃ち放題、弾薬もメシも金銀財宝も取り放題。トラック奪取やヘリ、暴走族の襲撃といったアトラクションも盛りだくさん！ 死ぬこともありますけど。

しかし最近は「ゾンビ」を見ながら感情移入しているのは主人公チームじゃなくって、あ～う～言いながら寄って来るゾンビの方なんだよね。映画の中で、「ゾンビがショッピングモールに戻って来るのは生きているころの記憶がそうさせるからだ」という台詞があるけど、これは結構グッときましたね。あてもなくゲーセンをふらつき、言いたかないけど「やるもん無いねえ」と飲み会の席でグチをこぼす俺って、まんまゾンビじゃん。

アルカディア5月号の「ゲームメーカー・ナウ!!」で「東小金井のモーゼ」なんて店名を見付けてしまった。思わず十数年前までさかのぼる記憶。ゾンビの本能として行くしかねえな、こりゃ（このネタ分かる？）、ということで電車の中では花くまゆうさくの「東京ゾンビ」を読み、BGMはブルーハーツの「東京ゾンビ」を聴きながら中央線に向かったわけです。

一つの筐体に複数のゲームが入っているのを初めて見たのは、東小金井のモーゼだった。当時は奥に時間貸しの家庭用ゲームがあったけど、今は影も形もない。10年くらい前のタイトルを堪能しつつ、次は国分寺へ向かう。中央線から遠ざかって3年くらいたつけど、昔からの知り合いがまだ店員をやっていた。「お～」「あ～」一気に時間が逆回転。喜ぶ俺ゾンビ。レゲーコーナーでは「功里金団」が絶賛稼働中。もう全然忘れている。「これもインカム落ちてきたし、そろそろ入れ替えるよ。次は「ストライダー飛竜」でも入れようかって思ってる」そんな会話なんて何年ぶりだろう。「ん～、『飛竜』ってプレイ時間長そうじゃん。ここ学生多いし」一言多い俺ゾンビ。「そうそう、このゲームすごくインカムいいんだよ」と指差したのは「ランバート」。笑える。笑うしかない。時間にして30分も過ごしてないんだろうけど、久々に充実した気分をゲーセンで味わえました。

最後は武蔵境のジュピターへ。Sさんは元気かな？ まだ基板用のアパート借りてるのかな……と思いつつ店に行くも不在。ここは彼の基板コレクションをリクエストで入れてくれるゾンビ大喜びの店だ。この10年でメーカー直営店も含めて4件以上のゲーセンが潰れた武蔵境でも、立派に営業しているのはうれしくなった。「地獄めぐり」の仕上げとして始めたゾンビ徘徊だったけど、結果としてゲーセン通いを続ける道が見えました。ありがとう「ゾンビ」、ありがとう中央線。



編集者談！ インベーダーで成長した我らが30歳、40歳になったときに「卒業しなければならないものなのか」という世代的な前歴が無い。これはビデオゲームの歴史が浅いがゆえのことなのだが、ゲームなんか若い時分の遊び、と割り切ることをだれも勧めちゃいない。三十路を過ぎて、まさか自分の嗜好を人からとやかく言われる筋合いもないだろう。ビデオゲームにこだわり続けるのか、辞めるのか、そうした習わしを作ることからして「我々の手にゆだねられている」のだ。

BEAT MAXIMUM

『ee'MALL』では、遠方の友達ともメッセージをやりとりできる「POST OFFICE」を中心に紹介。そしてプレイしていて気になる ee'MALL のQ&Aもあるよ！ さらにギタドラ最新作の情報もお届け！

© 2003 KONAMI

©1998 2002 KONAMI ™

先月まで独立したページでお届けしていた『pop'n music9』と『ee'MALL』。今回は一つのコーナーになって、連動して広がる部分をより深く掘り下げて伝えるよ！

イーイー・モール

■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：オンラインショッピングシミュレーションゲーム
■操作方法：2ボタン+ダイヤル+タッチパネル
■発 売 日：2002年3月発売(稼働中)
■使用基板：——

ポップンミュージック9

■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2002年12月下旬発売(稼働中)
■使用基板：——

今月のBEAT MAXIMUMは……

ギタドラファン待望の最新作が早くも稼働中！ これを機に始めてみようと思っているプレイヤーのために、ギタドラ両作品の流れを解説。

そして、町中に登場して以来ほぼフル稼働状態の『ee'MALL』。1カ月を越え、そろそろ落ち着きを見せ始めたとはいえ、長蛇の列でなかなかプレイできないよね。そんな『ee'MALL』コンテンツの中から、今回は「POST OFFICE」と「RESTAURANT」を特集。

さらに、ⅡDXファンから絶大な人気を誇るコーナー、BEAT RAIZING ⅡDXでは、コンポーザーのOsamuKubota氏が登場！ そして、3月29日のポップンライブリポートもお届け！ 今月も盛りだくさんだよ！

前回のおさらい

前号では、各施設の紹介とともに、『ee'MALL』から『pop'n9』への流れと、「GOODS」と「AMUSEMENT」について詳しいプレイの流れを紹介したよね。

「GOODS」は、マイキャラに指定したキャラクターにアイテムを買って着替えさせられるほか、「AMUSEMENT」のミニゲームである"アメフリ"のキャラクターを手に入れられる。

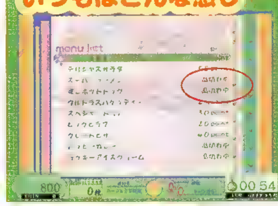
「AMUSEMENT」では、五つのミニゲームをプレイした成績によってポイントが稼げる。ここまではオッケーかな？



ゲームセンターに現れた、巨大モール。たくさんの中から今月は、「POST OFFICE」と「RESTAURANT」について詳しく見ていくよ。

RESTAURANTはイベント満載！

いつもはこんな感じ



「RESTAURANT」に足を運ぶと、メニューが登場。いつ行っても品切れのメニューがあるようだけど……？

特定の日に行くと…

選べる！



選べなかったメニューが選べる！ こんなにポイント持ってないけど、選ぶとうっかり食べちゃった。あー、知～らないっと。

びっくり箱のような「RESTAURANT」。普段訪れてみても特に何も起こらないけど、たまに行くと特別なメニューが用意されていて、そのメニューを選ぶとイベントが発生する。破格のスーパーラーメンなどを選ぶと……下記のようなイベントが発生するよ。

RESTAURANTでのイベントを紹介

早食い大会

早食い大会だけに、ここは旺盛な食欲をフル活用するしかない！ 食べまくって記録を伸ばそう。

このミニゲームで使用するのは、A、Bボタンのみ。ボタンを素早く連打して、一定時間内でたくさんの食べ物を口に押し込もう。純粋に連打の速さがものをいうぞ。片手の指で連打してもいいし、両手を使っても構わない。自分が素早くたたける方法で、ひたすら連打し続けよう！



皿洗いバイト

「食べた分のポイントはちゃんと支払ってもらわなきゃー困りますぜお客さん！」

と言われたかどうかは分からないけど、ポイントが足りない食事をしたがために、「RESTAURANT」の裏方、皿洗いのバイトをするハメになってしまったキミ！ とほほ……。しっかり働いて許してもらおう。

さて、このミニゲームで使用するのは、ダイヤルのみ。ダイヤルをひたすらぐるぐる回して、お皿を洗い続けよう。枚数によってゲットできるポイントが変わってくるから、制限時間内にたくさん洗い上げよう。



音辞典 ギタドラ最新情報のほか、一周年を迎えたBEAT RAIZING ⅡDXにも要注目のBEAT MAXIMUM。ⅡDXと言えば、新作『9th』のロケテストがつい先日都内で行なわれ、大好評のうちに終了。このとき設置されたご意見ノート(冒頭にGOLI氏の手書きイラスト入り)は、プレイヤーの熱いメッセージで埋め尽くされていたぞ。次号の詳報を、お見逃しなく!!

POLICE BOXでアイテムゲット!?

「POLICE BOX」では、レアアイテムが落ちていることもあるから、まめに覗いてみよう。そのほかさまざまなアイテムは、いろいろな理由で「POLICE BOX」へ届けられるんだ。

まず、アイテムは同じ物を二つ持てない。しかし、友達が自分の持っているアイテムと同じものを送ってくれた場合、余ったアイテムが「POLICE BOX」に届けられる。さらに、アイテムが添付されたメールをしばらく(10日間)受信しなかった場合も、添付されていたアイテムは「POLICE BOX」に届けられる。「POST OFFICE」と「POLICE BOX」には、まめに足を運んでおいたほうがよさそうだね。

普段は……



いつも見掛ける「POLICE BOX」の光景。プレイするたびに足を運んでいれば、何かいい物が手に入るかも！

普段の「POLICE BOX」は、写真のような対応をしてくれる。頻繁に落とし物があるわけではないが、たまにアイテムが手に入ることもある。落とし物が無かった場合、使用した分のチケットは返却してくれるよ。レアアイテムをゲットするチャンスを逃さないように！

たまに……



おやっ、何かが届いてるよ！ 「POLICE BOX」に届けられていたのは、マリーの衣装「ベージュのながそで」。落とし物を手にするのは、早い者勝ちなので、真っ先にアイテムを見付けた人にゲットする権利が与えられる。引き取るか引き取らないかは自由だけど……もちろん引き取るよね!?

ゲーセンでメールチェック!! POST OFFICE

『ee'MALL』の中でも、「POST OFFICE」はわりと使用頻度が高い。『ee'MALL』筐体を眺めていると、頻繁にメールが飛び交っているよね。でも、まだやったことのない人や、やり方が分からなくて使っていないという人のために、プレイの流れを教えちゃいます。これを見れば絶対分かる、メール送受信のやり方と、その楽しみ方をここでおさえよう！

メールを送信するときは？

メール送信の流れは、以下のとおり。やってる人には、もうおなじみ。

メール送信フローチャート

1. POST OFFICEへ
   - 「ポスト」、「受信箱」、「出る」の中から「ポストを選択」
2. メールを送ろう
   - 「メッセージ」、「メッセージ&アイテム」、「アイテム」の中からいずれかを選ぶ
3. 送り先(あて先)を指定する
4. 楽曲やアイテムを添付しよう
5. メールを書こう
6. メールを送信
7. アドレス登録するかを決める

（2 → 5：メールだけを送る場合）
（4 → 6：楽曲やアイテムだけど送信する場合）

1 POST OFFICEへ



友達にメールを送るため、「POST SFFICE」へ行こう。中にはいると、最初に三つの選択肢「ポスト」、「受信箱」、「出る」が出るので、「ポスト」を選択しよう。

2 メールを送ろう



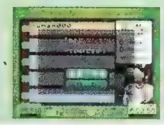
今度は「メッセージ」、「メッセージ&アイテム」、「アイテム」の中から選ぼう。楽曲やアイテムを添付して送るなら「メッセージ&アイテム」を選ぼう。

3 送り先(あて先)を指定する



メッセージのあて先となるのが、「KONAMI ID」。メールを送るためには、相手の「KONAMI ID」が必要なので、あらかじめ聞いておこう。写真では、すでに「KONAMI ID」がアドレス帳に登録されているけど、初めての場合は手元のタッチパネルで入力してね。

アドレス登録



友達のアドレスを新規で入力したら、最後にこれをアドレス帳に登録するかどうかを聞かれる。登録すれば、次回からは入力せず、選択するだけで送れるから便利だよ！

4 楽曲やアイテムを添付したいときは？



添付するものを間違えてしまっても、この画面で「送信しない」を選べば戻れるよ。

友達にアイテムを送る場合は、まず、楽曲とグッズのどちらを送るのかを選択する。例えば、楽曲の「カレッジポップ」を友達に送るなら、最初の選択肢は「SOUNDS」を選ぶ。そして、『ee'MALL』で購入した曲がいくつかある場合は、ずらりと並んだ手持ちの曲リストの中から、「カレッジポップ」を選ぶ。グッズの場合も同じように、どれを送るか選んでね。

5 メールを書こう



手元のタッチパネルで入力。カタカナ、ひらがな、英数字などが使えるよ。

あて先を指定したら、今度はメールの内容を書く。メールの内容を書くときも、手元のタッチパネルで行なえるから、周りから見られる心配は少ない。モニターの下にあるキーボード式のタッチパネルで、入力開始！

6 これで終了



この画面がでたら、送信完了。友達からの返信を楽しみに待っていよう。

メールを送信したら、「POST OFFICE」は終了。メール送信後は、強制的に「POST OFFICE」から出てしまうので気を付けて。受信箱や友達の「KONAMI ID」を確認したい場合は、送信する前に必ず済ませておこう。

音辞典 メール送信あれこれ:初めて送る相手の場合、手入力でその人の「KONAMI ID」を入力しなければならない。受信箱に受信したメールの「KONAMI ID」を入力したいなら、受信箱で覚えてから、ポストで入力することになる。画面右下の時間が残っている限り、受信箱に戻ってポストに入り直すことができるけど、覚える自信が無ければメモをとるのがいいかもね。

1 INFOMATIONでメール着信を教えてくれるよ



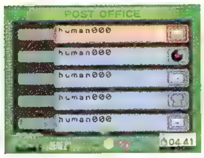
おや、どうやらメールが一通届いたみたい。一体だれからだろう？確認に行ってみよう！

友達からメールが届いていると、『ee'MALL』にエントリーカードとコインを入れて入店した時点で、写真のようなお知らせがある。このお知らせを受けただけでは、メールを受け取ったことにはならないから、早速受け取りに行かなくちゃ！「POST OFFICE」へ行って「受信箱」を確認しよう。どんなメールが届いているかは、「POST OFFICE」へ行ってからのお楽しみ。

2 メールを読もう

さっそく「POST OFFICE」へ。メールを読むときは、「ポスト」、「受信箱」、「出る」の中から、「受信箱」を選択しよう。受信日時と送り主の「KONAMI ID」が表示され、さらに、「KONAMI ID」の右側に何が送られてきたのか分かるようになっている。

送られてきたメッセージは、ダイヤルとボタンの間にある、下のウィンドウにこっそり表示されるよ。

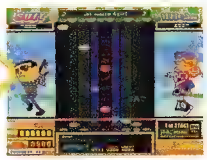


受け取ったメールは、最大10通までたまっていく。その後は、古いものから消えていくよ。

3 楽曲やアイテムが添付されていたら……



楽曲か添付されているとやっぱりうれしい。



友達からのメールに、楽曲やグッズなどが添付されていることもある。もし楽曲なら『ポップン9』でプレイすることができるし、グッズなら対応したマイキャラを選んで着せ替えてあげてね。

4 返信したいときは？

「ポスト」を選ぼう。友達の「KONAMI ID」がもう登録されていたら、アドレスはそれを選択。もしまだ登録していない場合は、タッチパネルで入力してね。



返信するには、友達の「KONAMI ID」を覚えて「受信箱」を出て「ポスト」を選択。

5 通常のプレイへ

友達にお返しの品を送ったり、お礼のメッセージを送ったり。初めてメールを受けた友達に即返信をした場合は、アドレス登録をするかしないかを聞かれるので、登録しておくと次からとっても便利。さて、メールの送信が終わったら「POST OFFICE」を出て、通常のプレイの続きへ。一連の流れはこんな感じ。

メールを受信したときは？

友達からメールが届くとドキドキだよね。メッセージの確認の仕方や添付されたアイテムの受け取り方など、簡単だからだれでもできるけど、ここで一通りの流れを押さえておこう。気を付けたいのは、10日間受信しないとせっかく届いたグッズが受け取れなくなってしまうこと。さっきも触れたとおり、受信はマメに行なおう。

メール送信フローチャート

『ee'MALL』START

↓

1 メールの着信を知らせてくれる

↓ メールを読む場合、自分で「POST OFFICE」へ行こう。

2 POST OFFICEへ

↓

3 添付ファイルがあった

↓

4 返信しよう

（2から4へ：メッセージだけを受信）

返信する場合は前ページを参照。

返信しない場合は通常のプレイへ

↓

5 通常のプレイへ

（1から5へ：メールを読まない場合）

もっともっとエンジョイするのだ！

メール活用術

「POST OFFICE」は、唯一友達と交流ができるステキな場所。これを有効に利用しない手はない！　みんな、メールをバリバリ使って仲良くなろうぜ!!

『ee'MALL』でプレゼント！

友達が大好きなマイキャラを知っているなら、そのキャラのグッズを、友達の誕生日にプレゼントしてびっくりさせちゃおう！　そんな利用方法もあるんだ。





楽曲を貸してあげるのだ

ポイントをためて手に入れた楽曲だけど、もうプレイしない。そんな場合、売ってしまうのはもったいない。堪能したら、友達に送ってあげれば喜ばれるよ

メッセージを送って友達と交流

『ee'MALL』があるお店同士を繋ぐ、とっても役立つメッセージの機能。ちょっと離れたゲーセンの友達と、ゲーセンで集合するときに利用してね。



メールを使ってポッパーの輪を広げよう

音辞典 メール受信あれこれ.毎日「ee MALL」をプレイできる環境にあるなら、できるだけプレイして、受信のお知らせを受けたらすぐPOST OFFICEへ拾いに行くクセをつけるといい。近場に環境か無いなら、少なくとも週末には必ずプレイして拾いに行こう。プレイしないと、せっかくのアイテムが「ee'MALL」の中で迷子になって、拾えなくなっちゃうぞ！

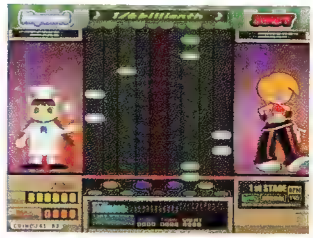
楽曲

ジャンル オリジナル内作楽曲	曲　名	アーティスト名
MIXTURE	rock the beatz	ASLETICS
HAPPY HARDCORE	BE LOVIN	D-crew
GRAIND CORE	STEEL CAGE	Des-ROW
HOUSE	What is Love?	TOMOSUKE
PSYCHEDELIC	perfect sunrise	MIRAK feat.Brian Smith
CYBER ROCK	DIAMOND JEALOUSY	AKIRA YAMAOKA
TRANCE	Colors	dj TAKA
ロシアポップ	BALALAIKA,CARRIED WITH THE WIND	Julie ann Frost
SKA ROCK	スイマーズ	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
PUNK	そっと。	鈴木愛
メロパンク2	lime-light	Des-ROW + 2
Urban Blues	Entrance	ナヤ〜ン with 榊木栄一朗
E-RAP	Nick Boys	Nick Boys
HYPER J-POP3	1/6billionth	TĖЯRA
スウィング歌謡	花見で一杯	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
JAZZY DRUM'N'BASS	I really love you so	SLAKE feat MIKA
ジャズワルツ	CLOUD	WORLD SEQUENCE
ジャパメタ	Craze for You	TAKA feat. 百太郎
HIPHOP	ラスネール	mur.mur.kurotoh
GABHOP	脱	Des-ROW・組
ビートパンク	Moonlight Prayer	Sana
カレッジポップ	ペパーミントは私の敵	常盤ゆう
GUITAR POP	SURGE LINE	positive MA
NU JAZZ	Feel The Light	TOMOSUKE
BOSSA NOVA	Cappuccino bossa	HASHED BOX
MELODIC CORE	S.F.M	KC hospital
MIXTURAL	COREDESAT	Des-ROW
HIPHOP	Badboy flygirl	U.M.E.D.Y
SPEED GARAGE	I'm In Love Again	dj TAKA
BEAT ROCK	memories	dj TAKA
PROGRESSIVE	The Least 100 sec	Sasaki Hirofumi
GIRLS ROCK	BRE∀K DOWN	BeForU
ジェットコースター	Jet coaster☆girl	TOMOSUKE feat.Three Berry Icecream

アイテムと楽曲を大公開！

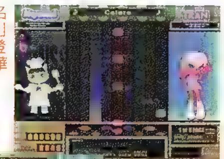
『ee'MALL』では、たくさんのアイテムをポイントと交換することができる。ここで、現時点でポイントと交換できるアイテムのリストをピックアップしてみた。「RECORDS」で入手できる楽曲は、左の表のとおり。

みんなはいくつ持ってるかな？　楽曲はこれ以外にも、毎月8曲ずつ配信されて増えていくというから、お楽しみまだまだこれからだ！



NAOKIプロデュースの新ボーカル、JUNを起用したTĖЯRAの新曲「1/6billionth」。ポップなサウンドが耳に気持ちよく残る曲。

dj TAKAの有名な楽曲「Colors」がポップンに登場。9ボタンで華麗にたたこう！





Des-ROW＋2が送るメロパンク2「lime-light」は、相変わらずの切れ味が冴え渡る名曲。

編集とライターのオススメ曲

きらりや　「花見で一杯」。私の頭がぽん酒のことでイッパイだから。

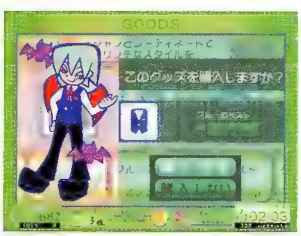
編　　集「1/6billionth」。とてもいい、かなりお気に入りの一曲。

アイテム

マイキャラをドレスアップしたり、自分好みにアレンジできるほか、"アメフリ"の隠れキャラも手に入れられる「GOODS」。現在ポイント交換できるキャラの装飾品をピックアップしてみたよ。アイテムの説明を読んでいるだけでも、なんだかほんのり幸せな気持ちになってきちゃうよね。マイキャラと心を通わせ、自分なりのコーディネイトを楽しんでね。

ユーリ

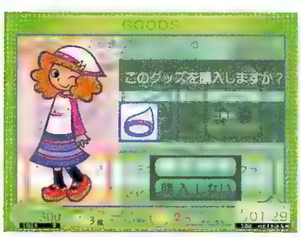
ユーリのアイテムは、スタイリッシュなものがそろっている。ここでは、宵の口を思わせる色合いで、リッチテイストの「ブルーのベスト」を、「リボンタイのYシャツ」とコーディネイト。よく似合うよね。



ロングコートが似合う彼だけど、これからの季節を考えて涼しげにしてみたよ(屋)。

リエ♥ちゃん

続いてリエ♥ちゃん。初代『ポップン』から『ポップン9』までのグッズがそろっているので、それぞれのシリーズで着ていた服もコーディネイト可能。だけど、それらを組み合わせて自分なりのアレンジもできちゃうよ。



リエ♥ちゃんは、活発なイメージの方がかわいくなりそうなので、動きやすい服に(編集)。

キャラクター名	アイテム説明	アイテム名
ミミ	海みたいにキレイな色だね	ライトブルーのパンツ
	大きな♥がキュートでしょ	♥LOVE♥かさねTシャツ
	けっこう強そー!!	ブルーのリストバンド
	ちょっと気になるでしょ？	★とリングのピアス
ニャミ	今日も元気に遊びに行こー！	赤×白の紐なしスニーカー
	ゆったり感がくせになるー！	レッドのパンツ
	ピカピカで存在感アリ!!	おおきめのチェーン
	夕日にキラキラなびかせて！	オレンジのスカーフ
マリー	足もとはがっちりきめて	ベルトブーツ
	ワンポイントがきいてる！	黒のフレアーパンツ
	かなり本気ベルト	ブルドックベルト
ジュディ	はきやすさバツグン！　定番スニーカー	黒いスニーカー
	動きやすくてとってもスポーティ！	ノースリーブ
	キラキラ★セクシー！	金のネックレス
	耳もとでキラキラゆれるよ！	ゴールドのロングピアス
リエ♥ちゃん	編み上げがカワイイ！	ロングブーツ
	ピンクのチェックで女の子らしさUP?	チェックのミニスカート
	寒い日も元気に遊ぼ!?	ピンクのパーカー
	ワンポイントで差をつけろ！	ピンクのスカーフ
サナエ♥ちゃん	セーラーがカワイイ女の子ワンピ！	セーラーのワンピース
	ソールの水色がキレイ！	白いブーツ
	すっぽりかぶるとカワイイ！	白いキャップ
ポエット	リボンゆれるかわいいブーツ	ポンポンつきピンクブーツ
	おねえさん天使になったらこれを着たいな！	天使のオレンジワンピース
	おっきなお花かゆれてもうはるが来たみたい！	お花のヘアゴム
ユーリ	カーブしたつま先がミステリアス！	ミステリアスブーツ
	満月の夜には上品な装いで	黒いフレアーパンツ
	深紅のリボンタイが胸元を美しく飾る	リボンタイのYシャツ
	Deuilメンバーの証	深紅の腕章
アッシュ	はき心地、軽さ共に抜群のミリタリーブーツ	カーキのブーツ
	月夜にほえろ!!	ブラックのパンツ
	見た事のない重厚感	赤い3連ベルト
	フォーマルにも！　カジュアルにも!!	クロスのネクタイ
スマイル	ディープな色合いは,混沌のささやき……	セパレートブーツ
	大胆なシルエットに高貴の香り……	ネイビーのフレアーパンツ
	輝くカフスボタンに永遠のきらめき……	カーキのコート
	胸に輝く運命の光……	クロスのバッチ
	ひとすくいのきらめきが静寂にかわる……	ブルーのピアス

音辞典 [illegible] ね！　そこで、ポイントのことはもちろん、「ee MALL」で不明なことをまとめてQ&Aコーナーに掲載したよ。分からないことがあったら、左のページを参考にしてね。

なんで？ どうして？ ee'MALL Q&A

稼働して1カ月以上経ったけど、まだまだ分からないことも多いはず！ そんな疑問はここでズバッと解決しちゃおう。

Q 『ポップン9』以外のエントリーカードは、『ee'MALL』筐体に挿す必要は無いの？

A 『ee'MALL』筐体に挿したポップン用エントリーカードと同じ「KONAMI ID」に登録されているならほかのエントリーカードを『ee'MALL』筐体に挿す必要はない。ただし必ず一度『ee'MALL』筐体に、ポップン用のエントリーカードを挿そう。ちなみに、『ポップン9』以外のエントリーカードを『ee'MALL』に通すと「RECORDS」は入店不可、「GOODS」でもマイキャラの選択や、着替えができないよ。

Q チケットの継続方法がよく分からないんです。どうすれば継続されて、どうしたら継続されないの？

A チケットは、お店ごとの『ee'MALL』とエントリーカードの組み合わせで保存されるんだ。同じお店で、同じエントリーカードを使用すれば、前回使わなかったチケットを継続して使用できる。だけど、別のお店の『ee'MALL』では継続されないから気を付けてね。

Q e-AMUSEMENT接続筐体で、エントリーカードを使って『ポップン9』をプレイすれば、『ee'MALL』に対応していなくてもポイントは加算されるの？

A もちろん加算されるよ。ポイントは、『ee'MALL』の対応、非対応に関係なく、e-AMUSEMENT対応機種で加算される。気を付けなくちゃいけないのは、一度『ee'MALL』をプレイしておく必要があるということ。ポイントは『ee'MALL』のプレイを行なうときに加算されるんだ。そして、『ポップン9』以外のe-AMUSEMENT対応機種のエントリーカードは、「KONAMI ID」を同じにしておくだけでポイントがたまる。

ポイントに関する注意点としては、複数の「KONAMI ID」からのポイントの統合はできないという点。複数のエントリーカード間でポイントがバラバラでも、それは一つにまとめることはできない。さらに、同じ「KONAMI ID」のエントリーカード間でも、ポイントの移動はできないから、「KONAMI ID」は最初から一つに統一しておこう。

Q 今使っているメインのエントリーカードを変えたいんだけど、エントリーカードを変えても、買った曲は遊ぶことができるんですか？

A 遊べるよ。ただし、「最後に『ee'MALL』をプレイしたエントリーカードでなくてはダメなんだ。メインのエントリーカードを変えたいと思っているなら、新しいカードを必ず一度『ee'MALL』に通してね。

Q 『ee'MALL』で手に入れた楽曲が『ポップン9』でプレイできなかったんですけど、それはどうしてですか？

A 理由として挙げられるものは、現在二種類。

● 『ee'MALL』対応の『ポップン9』ではない（タイトル画面に『ee'MALL』対応と表示されていない）。

● 最後に『ee'MALL』をプレイしたエントリーカードではない。

これらの条件では、入手したアイテムが『ポップン9』に反映されないので気を付けてね。

Q 『ee'MALL』の筐体が設置してあるお店にしか、『ee'MALL』対応の『ポップン9』は置いてないの？

A そのとおり。『ee'MALL』が設置されていないと、『ポップン9』での『ee'MALL』サービスが実現できないからなんだ。

もし、『ee'MALL』設置店で、『ポップン9』が複数台あるのに『ee'MALL』に対応していない『ポップン9』があるときは、店員さんに「ポップン9をee'MALLに対応させて！」とお願いしてみよう。『ee'MALL』自体が無いお店は、「ee'MALLを設置して！」とお願いしよう！

解決したかな？

エントリーカードは、まず「ee'MALL」を通すということが重要なんだね。その後も、メインのカードを変更する際には、「ee'MALL」を通せばいいというわけ。

プレイしてためたポイントは、カードを通した時点でその「ee'MALL」筐体に固定されるから、滅多に行けないお店でカードを使うのは、ちょっと注意が必要だということも頭のスミに置いておこう。

コナミネット情報

今月も、コナミネットの更新情報をお届けしちゃうよ。もちろんアルカディアオリジナルポップンキャラクター携帯待ち受け画像も更新!! そして、今までアルカディアオリジナル待ち受け画像になった歴代のキャラも大公開。サイトではもう消えていて、ダウンロードできない待ち受け画像もあるけど、みんなの要望が高ければ、再度ダウンロードできるようになるかも!? たくさんアクセスして、意見や感想なんかを送ってくれるとうれしいな。

今までに待ち受け画像になったキャラクター

アッシュ
ミルク&リゼット
ユーリ
リエちゃん&サナエちゃん
スマイル

アルカディアオリジナル待ち受け画像



さてさて、やってまいりました今月の待ち受け画像。今月は、『ポップン9』限定、楽曲&キャラクター人気投票において、楽曲部門、キャラ部門と二部門の両部門で一位を獲得したHAYATO（ハヤト）です！ みんな、たくさんダウンロードして、待ち受け画像にセットしてね。

URL■http://ev.konami.net/ev/
（携帯電話でアクセス可能）

配信情報

今月もコナミネットの待ち受け画像と着メロの配信情報をお届け。毎月更新盛りだくさんでお届けしているコナミネット。みんな、ちゃんとチェックしてる？ まだの君は、毎日サイトにアクセス！

待ち受け画像

pop'n music9	ポエット
pop'n music9	ジズ
pop'n music9	MZD
pop'n music9	シルヴィア
pop'n music9	トラン
pop'n music9	カゲトラ

さて、ついにEZwebでも「e-AMUSEMENT」のサービスを開始！ もちろん『ポップン9』のコンテンツもあるよ！ 自分のクリアした曲のリストや、プレイ回数、ポップンフレンドの情報などがチェックできるから、アクセスしてみてね。「KONAMI ID」の取得もできるよ。

●i-mode：iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX
●J-SKY：J-SKYメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット
●EZweb：トップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→総合→コナミネット
●PC版コナミネット：http://www.konami.co.jp/k-tai/

第四回

ポッパーズシルブプレ

〜宇都宮のポップン大会へ〜

簡単なフランス語講座　シルブプレ：「ちょっとすいません」や「お願いします」の意　ボンジュール：「こんにちは」の意
サリュ：「やあ」や「バイバイ」の意　トレビアン：「すばらしい」の意　オー・ルボワール：「さようなら」の意

栃木県のイベントへ突撃！

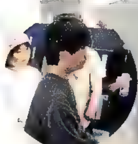
サリュ！　我らボンジュール隊、今回は栃木県は宇都宮へやって来ました。桜満開でとってもきれいな日に開催されたこの大会は、宇都宮の強豪が集合して、とてもトレビアンな試合が展開されたのです。その模様を、早速お届け！



海は無いけどシーサイド!?　ヤシの木に出迎えられ、桜の季節なのになぜか夏めいた気分だわ〜。

そうだ！栃木へ行こう

ボンジュール隊に、「来てください」との嬉しいメールが届き、栃木へやって来ました。ポップン読者の輪をつなぐためなら、お願いされればどこにだって出向くよ！　ボンジュ〜ル!!



メールをくれたyutaくんも健闘してたよ。呼んでくれてどうもありがとう！

大会は、一回戦のみおじゃま無しのバトルで行なわれ、二回戦以降は、通常モードのスコア勝負。曲はくじ引きで選曲。そして三位決定戦と決勝のみ、エキスパートコース「HELL9」でスコア勝負。上級者だけでなく、『ポップン9』が大好きという情熱溢れる参加者もいて、一定レベル以上の強者が参加者のほとんどを占める大会とは、ちょっと違う印象で、すごいステキだったなぁ。



たたけたたたけ！　緊張のあまり…ないミスを出しちゃう人も…レイヤーはみんな楽しそうだ…





クマも!?

…らしいクマだけど、スゴイスピードで手が動く（笑）。

栃木のポッパー大集合！



カエルも!?

カエルだってたたきます！



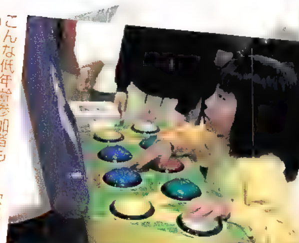
ボンジュ…仏さら…使っぽしんですけど……

結果発表！

前回の優勝者でもあるCHARさんが、再度勝利の栄冠を手にしたよ！　おめでとー。2位のkuzuくんも相当の腕前だったけど、CHARさんに一歩及ばず。本当に惜しかった。次回の大会も、みんなで盛り上げて開催してくださいね！



…2位のkuzu…さん、右か…



こんな低年齢参加者も！　いくつですか？「8歳」がひーん。今から英才教育でバッチリ!?





がっっと負け…いつかせって…ひと花咲かせてやるから、今に見てらっしゃい。きー！

募集〜♪

このコーナーでは、ポッパーのみんなからのご意見やご要望、感想やバトルの挑戦状までいろいろ大募集中！

あて先は199ページ「ポッパーズシルブプレ係」まで。いつでもボンジュール隊を呼んでちょ〜、オ〜・ルボワール♪

イベントの楽しさ

普段よく見る顔ぶれのほか、遠征先で見たことある顔、初めて見る顔などなど……腕前などは関係なく、みんなでポップンを囲んで時間を共有できる。それがイベントのだいご味だと思わない？　今回はそんなイベントだったよ。

久し振り！突撃インタビューでシルブプレ



お兄ちゃんの暢彦くんと、妹ゆうこちゃんが共に出場していた杉山さんご一家に突撃インタビュー。最初お兄ちゃんがハマったポップンに、ゆうこちゃんも家庭用で慣れ親しんで、そのうち塾の帰りなどに家族でゲーセンに立ち寄るようになったんだって。二人とも華麗なたたきっぷりだったよ！

音辞典

お詫びと訂正：先月号の当コーナーにおきまして、主催者チームが「左から、ACE! さん、NNC.さん、土屋さん」と記載されておりましたが、正しくは、「左からＡＣＥ! さん、土屋さん、NNC.さん」となります。関係者各位、また読者の皆さまにお詫びを致します。

最新作が早くも登場！

GF9 dm8

GUITARFREAKS 9thMIX / drummania 8thMIX

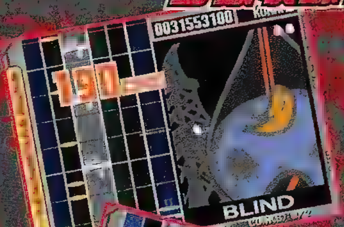
あのGF&dmシリーズの最新作が、魅力的な新曲盛りだくさんで新登場！
もちろんe-AMUSEMENT完全対応で、盛り上がること間違いなしッ！

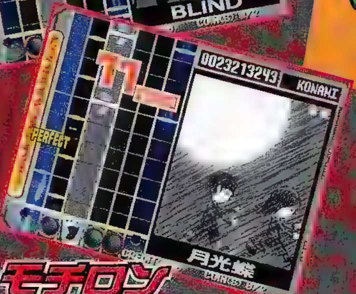
Text：ハメコ。

ギターフリークス9thMIX
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：ギターシミュレーション
- ■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
- ■発 売 日：2003年4月上旬(稼働中)
- ■使用基板：——

ドラムマニア8thMIX
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：ドラムシミュレーション
- ■操作方法：5パッド+フットペダル
- ■発 売 日：2003年4月上旬(稼働中)
- ■使用基板：——

復活曲を多数収録！





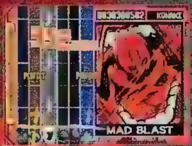
モチロン新曲も収録！



こんな愛らしいキャラも登場。プレイ中はなかなか見ることはできないが、ギャラリーはとても楽しめそうだ。

シリーズ最新作稼働中

GUITARFREAKSとdrummaniaの最新作が、もうゲーセンでも稼動しているハズ。e-AMUSEMENTサービスを使って楽しく遊んじゃおう！　新作プレイの前に一つ注意。前作のエントリーカードは、更新することで今回でも使えるようになっているけど、更新すると前作でのデータはリセットされてしまうから要注意。さらに、前作のe-AMUSEMENTサービスも終了してしまうので、前作のカードを更新して使うもヨシ！　これを機に種類の増えたエントリーカードを新しく買うのもヨシだ！





ほかの二種類とはがらりと違った雰囲気。とにかく個性的な雰囲気が特徴。一度見たら忘れなくなりそう。

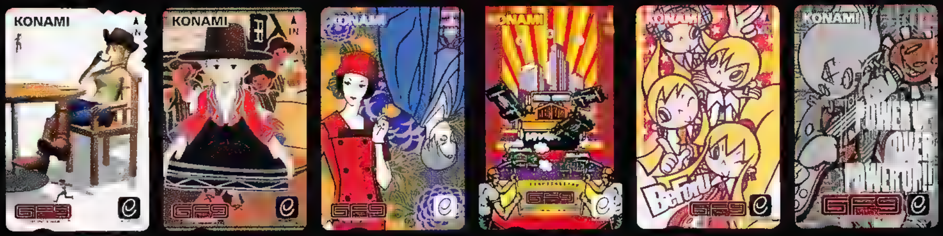


こちらは、DDRシリーズでおなじみのBeForUのメンバーをデフォルメしたキャラクターたち。どのキャラも本人たちに負けず劣らずキュート。

個性豊かなキャラクターが登場

前作、カワイイキャラクターやカッコイイキャラクターが何人か出演し、ギタドラにもちらほらとキャラクター人気が出てきている。もちろん今作にも多数のキャラクターが登場。楽曲に華を添えているぞ。

ギタドラエントリーカード各10種類ずつ



ギターフリークス9thMIX

GF9

楽曲紹介		
???	BEAMS	Black horizon
Country day	CROSS ROAD	DIAMONDS
GET READY	I'm a loser	Impulse of Blue

入門！　初プレイの君へ！
『GUITARFREAKS 9thMIX』編

うまい人のプレイや、聴いたことがある曲を見聴きして「やってみようかな」と思った君！　いい機会だから始めよう。大丈夫、好きな曲も難度を下げればすぐ演奏できるし、BEGINNER(入門)モードもあるから安心！

ギタドラ共通　エントリーカードを使ってさらに楽しく！

『面白いっ』って思ったら、エントリーカードを使ってプレイしてみよう！　プレイ中に自分の名前やスキルを表示したり、プレイ後にパズルができて、完成するとご褒美がもらえたり、ゲームオーバーになりそうになったら、回復アイテムで助けてくれたりと、いろいろなオモシロ要素が盛りだくさん。これは使った方が楽しめるよね。



カードを使えば楽しさ倍増だぜ。

1 お金を入れよう

まずはお金を入れないことには始まらない。プレイするまでにいろいろやることがあるから、一つ一つ覚えていこう。

2 スタートボタンを押してゲーム開始

お金投入後、スタートボタンを押して開始。エントリーカードを使用する場合は、ここで用意しておこう。

3 モードを選ぼう

四種類の中から選択。STANDARDでのプレイが基本だが、慣れてきたら実はNONSTOPがオススメ。

4 曲を選ぼう

曲選択は、基本的に自分の好きな曲を選んでいいけど、初心者は、全体的に難度の低くなっている版権曲がいいかも。

5 プレイスタート

プレイ中は、画面に集中。ボタンとピッキングレバーのタイミングをとるのがなかなかムズカシイけど、頑張れ！

6 結果が表示されるよ

お金を入れてスタートしよう

まずは筐体にお金を入れて、ゲームスタート！

スタートボタンを押すときにBボタンを押しておくと、プレースタイルメニューに入れる。ここでさまざまなオプションを選択できるけど、初めてプレイするなら、あまり必要ないかも。後々、シーケンススピードが遅くてやりにくいときや、シーケンスをランダムで、なんていうときは、ここで変更しよう。とりあえず覚えておこうね。



タイトル画面上部で、e-AMUSEMENT接続状況が確認できる。





Bボタンを押しながらスタートボタンを押すと、オプションの変更ができるぞ！

モードと曲を選ぼう

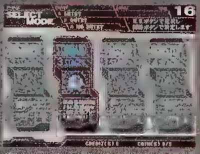
次はモードの選択。譜面が簡単なBEGINNER、難度が選べるSTANDARD、フルバージョンで丸ごと一曲遊べるBONUSTRACK、一本のゲージで四曲に挑戦するNONSTOPの四つのモードが選べる。

まずはBEGINNERを選んで、ゲームに慣れるところから始めよう。一曲目であればゲージが無くなってもゲームオーバーになることはないから、自信がない君も安心安心♪

プレイに慣れてきたら、STANDARDへランクアップだ！　そして曲選択。演奏してみたい曲を選ぼう。まずは聴いたことのある曲を選んでプレイした方が、リズムなどが分かっていてプレイしやすいよ。聴いたことのない曲を選ぶときは、選択画面でちょっと待つと、選択した曲が少し流れるから、聴いてから選ぶのがオススメ！　気に入った曲を自分の耳で探そう。レベルも三段階あるので、まずは簡単な曲から始めてみよう。さあ、曲を選択したらいよいよプレイ開始！



好きな曲を選択。最初は知らない曲より、版権曲からプレイした方がやりやすいよ。



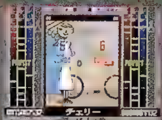
慣れるまではBEGINNERで。そして、慣れてきたらいろいろなモードに挑戦だ！

プレイして結果を見よう

プレイがスタートしたら、焦らずにシーケンスを追っていこう。最初は一つ一つのシーケンスをしっかり見て、タイミングよくピッキングレバーを弾くことに集中しよう。

そして、見事全ステージをクリアすると、結果発表が待ってるよ。エントリーカードを使っていれば、曲ごとにスコアを記録してくれるので、自己ベストや、全国レベルのベストスコアを出したときも分かりやすい。

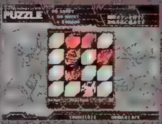
また、プレイ内容によってパズルがめくれる。全部そろうとご褒美がもらえちゃうかも!?　とにかくたくさんプレイしていればパズルはそろうから、頑張ってプレイしよう！　パズルには色々な種類があり、それだけでもプレイ後のお楽しみといえるかも。



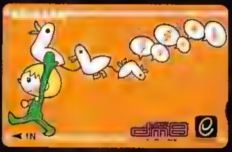
曲が流れ出したらしっかりとシーケンスを見よう。頑張れ！

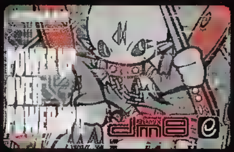


全ステージクリアすると結果が表示。君の成績を教えてくれるぞ。



ゲーム後は、クリアした成績によってパズルが開いていくよ。







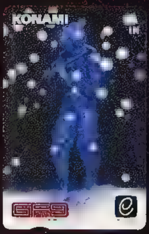


ドラムマニア 8thMIX









楽曲紹介

LA ARENA ROJA
PARTY HARD
アンダンテ

MAD BRAST
Shining ray
チェリー

MODEL DD4
Utopia

BEAT MAXIMUM

drummania 8thMIX dm8

入門！　初プレイの君へ！ 『drummania 8thMIX』編

「ドラム、一度やってみたかったんだよね」なんて思ってる人は意外に多いはず。drummaniaはそんな君に最適のゲームだ！　大丈夫、最初はだれでもビギナー、恐れずにやってみましょー。きっと楽しくなるハズ！

ギタドラ共通　友達同士でセッションをしよう！



友達と一緒にセッションすれば、もっと盛り上がれる。全国No.1ゲーセンを決めるランキングのポイントも、セッションした方がポイントが高いなど、自分の好きなお店にも貢献できちゃうぞ！　お店のポイントが上がると何かいいことがあるかも？



1 お金を入れよう

お金を投入して、タイトル画面が出てきたらさあスタート。初プレイの場合は、ドキドキの瞬間。

2 スタートボタンを押してゲーム開始

スタートボタンを押したらイスに座って用意。エントリーカードを使う場合は、このときにしっかり挿入しよう。

3 モードを選ぼう

初心者の場合、まずはBEGINNERを選択しよう。STANDARDへレベルアップするために頑張ろう！

4 曲を選ぼう

楽曲の好みは人それぞれ。収録曲も、いろいろなジャンルの幅広い楽曲があるから、お好きな曲をどうぞ。

5 プレイスタート

まずは、手と足を別々に動かすことから始めよう。「手足が一緒に動いちゃう」というのが、初心者がつまる部分。

6 結果が表示されるよ

お金を入れてスタート！

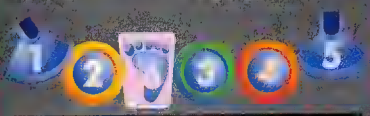
お金を入れて早速スタート！。エントリーカードを入れるのもこのとき。スタートボタンを押す際に、筐体にある▶ボタンを押しておくとプレースタイルメニューに入れる。ここでオプションの設定ができるので、覚えておいてね。また、◀とスタートボタンを一緒に押しているとギターとのセッションをキャンセルできるよ。



タイトル画面が出たら、お金を投入。話はそこからだよね



プレースタイルメニューでは、さまざまなオプション設定が可能



1……ハイハット　　4……ロータム
2……スネア　　5……シンバル
3……ハイタム　　6……バスドラム

モードと曲を選択しよう



プレイに慣れてきたらBONUSTRACKとNONSTOPもぜひ！



自分のお気に入りの楽曲を見付けて、たたきまくっちゃおう。

モード選択では、初心者用のBEGINNER、普段プレイするであろうSTANDARD、ロングトラックで、一曲丸ごとプレイできるBONUSTRACK、一本のゲージで四曲に挑むNONSTOPの四種類の中から選べる。

初めての君は、当然BEGINNERを選択し、ドラムに慣れよう。慣れてきたらSTANDARDやNONSTOPをプレイしてみるといいよ。特にNONSTOPのボリュームはたたき甲斐満点。

さて、モードを選んだら、プレイしたい楽曲を選択しよう。ここで、「スピード変え忘れた」って気付いたら、バスドラムを二度続けて踏むと、0.5づつスピードが上がる。上げ過ぎたらそのまま上げ続ければ、7.0まで行って、再度1.0に戻るから安心。ちなみに、曲選択後、スタートボタンを押しっぱなしにするとプレースタイルメニューに入れる。

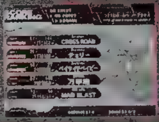
プレイして結果を見よう

曲選択したら、プレイ開始だけど、気を付けるのは"焦らない"こと。これは重要。最初は聴いたことがある版権曲をプレイした方がいいかも。

プレイが終わると、結果発表。自分のスコアや順位などが見られるよ。そして、パズルモードで最後のドキドキを。全部開けられるかな？



リズムに乗って気持ちよくたたこう

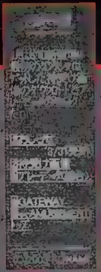


プレイ成績をチェック。常に自分と戦おう

携帯電話でプレイ結果を持ち歩こう！

「KONAMI ID」を登録すれば、携帯電話から自分の記録を見ることができる。

まずはe-AMUSEMENT対応筐体で「KONAMI ID」を登録、その後、i-modeやJ-SKYからコナミネットへ、そして入会しよう！　これで、自分のプレイ成績(クリア率など)がいつでも見られるぞ。さらに、条件を満たせば着メロや待ち受け画像も……。今後もサービス内容が充実してくるから楽しみ。



全国一斉開催!! ギタドラチャンピオンシップ

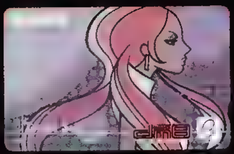
なんと！　4月27日から6月15日まで、全国で『GUITAR FREAKS 9thMIX』と『drummania 8thMIX』の公式大会が開催されるぞ。一人で両部門へのエントリーも可能だけど、事前登録制で、1部門につき定員が10名だから急いで！　たくさん練習して参加しちゃおう。参加店舗や日時などは、下記のホームページを参照。

■WEB KONAMI■
http://www.konami.co.jp/kmj/event/ac/gf9dm8/index.html

自分のお気に入りのエントリーカードを見付けよう!!

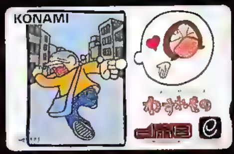












楽曲紹介

[illegible]
[illegible](JET LOVE)
Dreams in the night [BONUS TRACK]

花の[illegible]
万華鏡
Twinkle Star [BONUS TRACK]

月光蝶
林檎と蜂蜜
USED TO ROCK'N'ROLL [BONUS TRACK]

~ビート・レイジング IIDX~

BEAT RAIZING IIDX

a memorandum about "8th style"

貴重な内容満載で毎回大反響を呼んでいる「IIDXコンポーザーメモランダム」。第四回は、世界中を駆け回って精力的に活動を続けている、あのOsamu Kubota氏が登場してくれた！ 果たして彼の胸中にあるものとは――？ じっくり読んでみてほしい。

IIDXコンポーザーメモランダム ~Osamu Kubota~

favorite artists

ぱっと答えられなかったりします。子供のころはクラシックばかり聴くませたガキだった（母親は僕に隠れてベンチャーズ聴いてましたが）。ゆえに割礼してくれたチャイコフスキーからは死ぬまで逃げられない。そもそも曲を作り始めたのは、自分の求める音を出してくれるミュージシャンがいなかったから。今でもあまり他人の曲を聴かない方だと思います。あまりBGMばかり聴いていると馬鹿になる、とフランス時代に作曲の先生に言われたし（笑）、家では音楽じゃなくてBBC流してます。言語フェチだから。

今ではパフォーマーとして敬愛するのはPat Metheny GroupのピアニストLyle Mays。とにかくあんな色っぽいピアノは無い。音世界の作り方はADIEMUSが好き。作曲家としてはブラームスの禁欲性がマイブーム。でも車の中ではtommy february6聴いてぱっぱらぱーになってます。先生の言ってくれた通り、脳下垂体から徐々に馬鹿になっていく自分がたまにはうれしいです。



Osamu Kubota

かつてフランスに在住し、韓国、香港、ポーランドを舞台に世界を駆け回る作曲家／ピアニストは7カ国語に堪能だ。旅をこよなく愛する彼はその中から世界の音楽のエッセンスをゲーム音楽にもたらし、3rd styleの"presto"で革命的なIIDXデビューを飾った。MusicPress誌の連載も好調で、今年はお隣り韓国でのメジャー展開もあり。

http://www.dePoche.com/

"Red Nikita"

もともとこのモティーフは、チリのピノチェト政権に刃向かった革命家サルバドル＝アジェンデについて小説で読んでいたら浮かんだもので、彼を翻弄した一人のロシア女性の人生を思い浮かべたら切なくなったのね。ロシア人だけど生き方は燃えるように刹那的で、すごくラテン（笑）……でも哀しい生き方だよ。そこで彼女の曲を作ることにしました。

しかし政治的なテーマってゲームには不似合いでしょう？　そもそも音楽で社会的なメッセージが伝わるのかどうか、僕は元来懐疑的なんです。例えば戦争反対を唱えるのに「♪せんそ～うはんた～い！」と歌ったってMP3の念仏みたいなもんでしょ……。だから理屈抜きに彼女の情熱と哀しさを感じ取ってもらえる音作りに魂を削りました。僕はこうした感情的な練り込みにすごく時間をかけるんです。だから打ち込み始めるまでが長い。でもLogicでアレンジを始めると、ほとんど一晩ですべての演奏データは入れ込む。TaQと正反対（笑）。やつは最初からシーケンサーに向かい、いろんなオプションを試しながら型を成していって、魂を吹き込むのは最後。仏像彫りみたい。先日彼と話していて、我々は共にコンポーザーだけど、どちらかが途中で順序を間違えてる。お前は"ポンコーザー"だと言ったら「やだねその響き」（笑）。

message

音楽には縦の糸と横の糸がある。でも逆にその二つだけを組み合わせても音楽にはならない。最近ゲームミュージッククリエイター志望の若い人たちからよくデモを聴かされるが、多くがこの二つの糸だけで作られた骸骨のような音だ。骸骨を音楽にするための第3の糸、the 3rd string、それは作家の生きてきた歴史、味わってきた気持の記憶とその表現力、そして何にも増して人との出逢いだと思う。

それまでゲームを知らなかった僕がIIDXを通して若いゲーマーたちと知り合い、多くのことを教えてもらったお返しに、僕はゲームの音楽が単に昔のようなピコピコシーケンスではなく、ちょっと前のようにelectronicaオンリーでもなく、ジャンルを問わずより深みを帯びた本物の音楽となるように力を尽くしたいと思います。二つの世界がより有機的にリンクしますように！



"Snow in Saigon" Osamu Kubota
PCSD00100　4月14日発売　W9,000（V.A.T.込）
（韓国PLATINUMMEDIA/Pony Canyon Korea）
残念ながら最初は韓国内だけでの発売。購入情報はPLATINUMMEDIAのオンラインショップ　http://www.phono.co.krへ。

IIDX 今回登場していただいたOsamu Kubota氏は、文字通り世界を駆け回って活動されている方だ。今回はポーランドから帰ってきたばかりというタイミングでご執筆いただいている。韓国でCDがリリースされているので、興味有る方はぜひご一聴を。ちなみにお馴染み本誌IIDX攻略ライター・ハメコ。が大好きなコンポーザーの一人がKubota氏である。

The popularity Poll of ⅡDX *THESE ARE OUR FAVORITES!!*

フェイバリットナンバーズ 7thシリーズ集計結果

"Absolute"再浮上！　しかし"A"揺るがず!!

今回の集計では、不動のままかと思われた上位ランキングに大波乱が起きたぞ！　第二回、第三回集計での一位獲得曲"Absolute"が、長い沈黙を破り二位にランクインし、それと入れ替わるかのように"colors(radio edit)"が失速!!　次回以降の集計でも、これらの人気曲がさらなる順位変動を呼んでくれるかも知れない!?

2nd Absolute dj TAKA【68.3pts.】

スピード感がGOOD!!（埼玉県　ひよのさん）／TAKA曲ならコレ！（神奈川県　むにょ吉さん）／一回で気に入りました!!（山口県　リダサトミさん）

3rd LAB RAM【55.6pts.】

テンションが高く、元気が出る！（千葉県　TaQの曲大好き君）／踊りたい……。（石川県　陵悠慶さん）／軽快なノリが最高ッス！（新潟県　AGI君）

1st A DJ Amuro【85.4pts.】



激動のランキング内にあっても、一位を譲らないその人気は驚異的。誰もが認めるⅡDXの「切り札」、エースの名前は伊達じゃない！　ビーマニを知らない人にも聞かせたい名曲。（福岡県　志朗さん）／この曲がクリアできれば、自分的にはOK！（兵庫県　千かげさん）

1st	A	D.J.Amuro	【85.4pts.】
2nd	Absolute	dj TAKA	【68.3pts.】
3rd	LAB	RAM	【55.6pts.】
4th	V	TAKA	【51.2pts.】
5th	Colors (radio edit)	dj TAKA	【47.0pts.】
6th	Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	【42.7pts.】
7th	symbolic	TaQ	
	Happy Wedding	ASKA	【38.5pts.】
	murmur twins	yu_tokiwa.djw	
10th	stoic	TaQ	【34.2pts.】
11th	RISLIM	ric	【25.6pts.】
12th	LOVE IS ORANGE	Orange Lounge	【21.3pts.】
	Spica	D.JW	
14th	traces	TaQ	
	桜	Reven-G	【17.1pts.】
	secret tale	dj nagureo feat.asuka.m	
	SOLID GOLD	DUSTY	

THE 5TH SERIES OF FAVORITE CHARACTERS
フェイバリットキャラクターズ 5thシリーズ 集計結果

女王、陥落!!　エレキ人気ついに爆発！

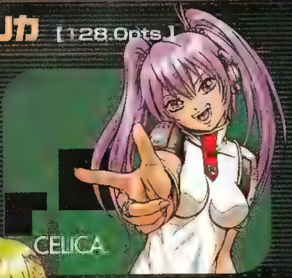
変わった（？）特技と設定で「カワイイ！」との女性ファンの声援を集めていたエレキが、ついに首位を守り続けたセリカを打倒し一位獲得！　エリカ、士朗の二大人気キャラや最近票数急上昇中のツガルなどを含め、今後も上位争奪戦は激化の一途。エレキはこの首位を守り切れるか!?

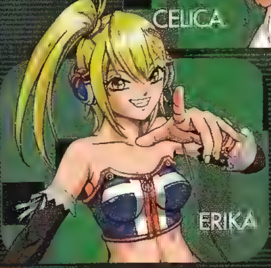
1st	エレキ	【151.7pts.】
2nd	セリカ	【128.0pts.】
3rd	エリカ	【118.5pts.】
4th	ツガル	【80.6pts.】
5th	セム	【75.8pts.】
6th	士朗	
	リリス	【56.9pts.】
	デュエル	
9th	サイレン	【4[illegible].7pts.】
10th	ユーズ	【33.2pts.】
	ケイナ	【32.9pts.】
12th	TAKA	【28.4pts.】
13th	トラン	【2[illegible].7pts.】
14th	TaQ	【19.0pts.】
	ナイア	
16th	[illegible]	【14.2pts.】
	ニクス	

1st エレキ【151.7pts.】



2nd セリカ【128.0pts.】





3rd エリカ【118.5pts.】

エレキ：ⅡDXやるたびに蹴られます！（福岡県　アトベフセさん）／マゲ、最高！（栃木県　凛我羅夢音さん）
セリカ：やっぱりセリカが一番!!（岩手県　でっち君）／これぞⅡDXのヒロイン！（大阪府　日守2号君）
エリカ：シンプルな感じでかわいい！（埼玉県　真紅さん）／笑顔にぶちのめされました！（宮崎県　瑚木柚夏さん）

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

●相変わらず大好評！　フェイバリットナンバーズ＆フェイバリットキャラクターズ　投票募集中!!

どちらの部門も投票は「巻末のアンケートハガキ自由欄」に書いて送ってくれればOKです。今月の投票者プレゼントは、今回こそ本当にラストチャンス!?　な「8th」販促用ポスターを抽選で5名の方に。なお投票された方でこのグッズを希望される場合、プレゼント番号を「12」と指定してくださいね（もちろんほかのプレゼントを希望してもOKです）。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれるとうれしいです。

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

皆さんのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントしてくれるという、涙モノの企画！　イラストのデータ投稿については、以下のアドレスへ送ってくれてもOK。サイズなど細かい規定は、A-Fro投稿規定を見てくださいね。

【あて先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
Eメール：
raizing@arcadiamagazine.com



ⅡDX　ついに一位が動いたキャラ人気投票！　今回セリカも票数が下がったワケではないんですが……。やはり人気投票は、この予測不可能の大爆発が面白い！　で、余談ですがその大躍進したエレキ君の特技は「エレキック」「真剣白羽取」「ソフトクリーム3秒食い」とのことで（汗）。キャラの設定はレイジングバックナンバーのほか、ⅡDX各タイトルの公式HPに掲載されてますぞ！

pop'n music☆アーティスト大集合！3

まだ寒さの残る3月29日、東京・有楽町の国際フォーラムAホールで、三回目となる「ポップンアーティスト大集合！」が開催された。過去最大の会場で、最多のファンを集めたライブの模様をリポートしよう！



ライブリポートスペシャル!!

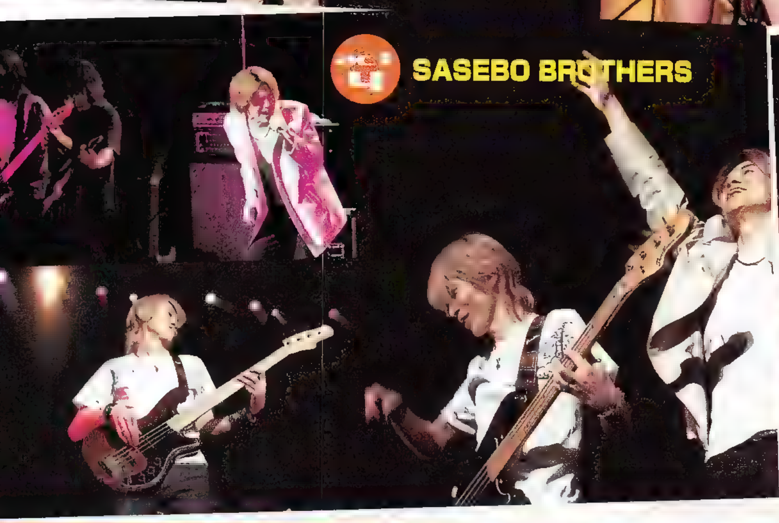




Sana



フレディ波多江



SASEBO BROTHERS



亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI

三度実現した夢の宴！

今回で3回目を迎えた「pop'n music アーティスト大集合！」。東京国際フォーラムAホールの五〇一二席が、ポップンファンで埋まった！

ライブ開始直後、ホールに響くオルガンの音と妖しい哄笑。開幕はフレディ波多江「禁じられた契約」。会場のパワーを一気に起爆させた氏は、その後Mickeyと共に司会[illegible]。

続いては亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKIの登場。黒服で統一したメンバーが小気味よいスカサウンドを放ち、MAKIはウエイトレス衣装で悩殺！ 恋の切なさを感じさせるナンバーに、会場から大歓声が上がっていた。

[illegible]れしたSana。穏やかな曲の後はSchoolとのスワップナンバー"@n H@ppy Choice"を披露。そのテンションは[illegible]

お次はSASEBO BROTHERS[illegible]

〈フレディ波多江〉
禁じられた契約

〈亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI〉
CASSANDRA [illegible]
[illegible]

〈Sana〉
[illegible]
@n H@ppy Choice

Text：田渕 健康、福田 サクテル　Photograph：廣瀬 健太郎（スタジオアトム）、永山 亘（スタジオアトム）

BEAT MAXIMUM



[illegible] あ、さらにdj TAKA、Mr.Tといった豪華な布陣も、会場を大いに沸かせた。

〈Mickin'〉
Over the [illegible]

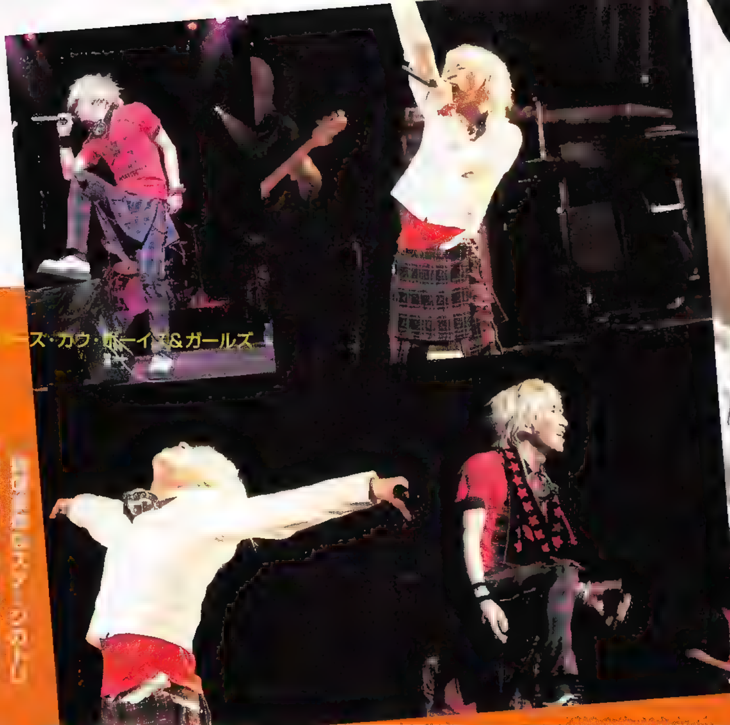
〈パーキッツ〉
Invisible Lover ～水中家族のテー[illegible]
ピンポン・ダッシュ
Over the [illegible]

〈NAOKI presents TËRRA、[illegible]〉
[illegible]
North Wind
♥LOVE♥シュガー♥
[illegible]

〈SASEBO BROTHERS〉
エピキュリアン[illegible]
[illegible]
ervin

〈Des-ROW・組スペシアル〉
cobalt
[illegible]

〈School〉
[illegible]





10 新堂敦士

【新堂敦士】

ス・カウ・ボーイズ&ガールズ

3.29スケッチ

ライブ当日の会場風景と、お馴染み楽屋での貴重なひとコマをご覧あれ！



国際フォーラムAホールの入り口付近。開演前なのに、既にファンの熱気はオーバーヒート！



「司会でも頑張ります。ほかのアーティストの方々に会えるのも楽しみです。」





ふじの「ポップンライブ出演は3回目になりますが、初心に戻って頑張ります！」片岡「心臓バクバクっす」



「今日の気分はルンルン！」



隊長(右端)「楽しみです!!」はやP「今回の出演はこれだけなので、ハシけますっ！」



初登場モノも登場したグッズコーナー

ライブ出演アーティストのサイン色紙をプレゼント！　詳しくはP188へGO！



「2回目なのでお友達っぽいノリでこなれた感じでいけると思います。」



代表してNAOKIさんのコメントを「大所帯で大変ですけど、できる限りのことはしたいと思います。」



「キャバも倍々、気合いも倍々でいきたいと思います！」

「ニュービームの感想、お待ちしています！」

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その26

～どきどき？の巻～

こんちわッ！　元気ですか？　新生活の方は、そろそろ慣れてきたころでしょうか？　俺は何となく職業柄か？　春夏秋冬年がら年中、毎日が疑似新生活のような要素もあったりして、今日はあそこであれして、明日はこっちでそれしてと……確かにそういう意味では毎日が新鮮で、かなり楽しい部分もあるんだけど……。

それでも今でもやっぱり、初めて行く場所や「初めまして……」の人に逢う時は、必ずといっていいほど、大体(多かれ少なかれはあるにしろ)ドキドキしてたりする。

まあタイプによって、大小やするしないはあるにせよ、そういう人見知りや場所見知り？　って実は、周りや相手には自分が思うほどは伝わってなくて、言わなきゃ分かんないもんだったりもする。何だったら相手も実は同じくらい、緊張してたりもする。人によっては、人見知りが良くない事みたいに思ったりもするんだけど、そういう普段と違うテンションの自分への違和感、心がガンガン揺れる感触や緊張感って……俺は、そんなに嫌いじゃない。

別に隠す必要があんのかー？　って思う。当然の事だけど、心ってなんかの刺激によって不安や感動や緊張や快感や……って体が震えたり涙が出たり……、喜怒哀楽反応するんだけど、初めての事に対しては特にものすごく敏感な気がする。ジャンル、カテゴリーは各々あるにしろ、初体験ってもののほとんどがどうしても記憶に残っちゃうのはそんなせいちゃうの？　なんて思う。

でもその一瞬の初々しさや、その時独特のちょっと異様なドキドキ感って、実はその時しか味わえないというか、感じられないもので、慣れちゃうとどうしても心の反応が鈍くなっちゃう。感受性の問題で考えると、その方が実はもっと悲しい事のような気がする。俺はそんな感触をいつまでも大事にしていきたい(今回はオチ無し)。



ポップンライブでもはじけた新堂さん。今月はリラックスした雰囲気の一枚です。

筐体百景

電影心象スケッチブック



瞬間のパトス

TEXT 田渕健康・PHOTO協力 スタジオATOM

我々の人生においては、
「生き方を凝縮した濃密な一瞬」なる時間が、
たびたび姿を現す。

それは、一年間の修練が試される瞬間かもしれないし、
十年来の研鑽が問われる瞬間かもしれない。

そしてそれ以上に、
今まで生きてきた人生が紡いできた、
〝信念〟そのものが試される瞬間なのかもしれないのだ。

その〝一瞬〟は、すべてを飲み込み、
残酷なまでに人々に審判を下す。
勝者と敗者、栄光と敗北。
そこには、幾億もの明暗が横たわっていることだろう。

だが、人々は今日も、この〝一瞬〟にすべてを賭ける。
例えどのような結果を突きつけられようと、
人々は、挑むべき一瞬からは逃げられないのだ。

なぜならば、その濃密な時間こそが、
次なる生き方を決める、扉となっているのだから。

結果ではなく、
次なる生き方を求めて、人々は一瞬に神を見る。

■取材地 幕張メッセ・闘劇

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 編集部「筐体百景」係まで

プライズ・ワンダーランド

今月はセガのニュープライズマシン
「あらかるとII」を徹底検証!
もちろん5月登場アイテムも大量に紹介しまっせ♡

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

3 あしたのジョー コミックパッケージキーチェーンフィギュア

セガ・5月中旬登場・4種



燃え尽きるまで取りまくれ!



コミックの表紙を再現したフィギュアと、コミック型のパッケージが特徴のキーチェーンフィギュア。真っ白に燃えつきたジョーや、両手をダラリと下げた力石がなんともいい味だしてます。

1 新世紀エヴァンゲリオン エクストラウェディングフィギュア

セガ・5月下旬登場・2種

綾波とアスカの二人が花嫁に!?



ジューンブライドをテーマにした、綾波とアスカのフィギュアが登場。全長約23センチのビッグサイズで、存在感あふれる珠玉のデキだ。西村直起氏の原型による二人の花嫁姿をとくとみよ!

4 北斗の拳 コレクションフィギュア ～南斗六星編～

セガ・5月上旬登場・6種

人気のフィギュアシリーズ。海洋堂の原型により、宿命の星のもとに生きる、シン、レイ、ユダ、シュウ、サウザー、ユリアたち、南斗の猛者六人が、ここによみがえる!

南斗六星ここにあり!



2 頭文字D ジオラマモデル

セガ・5月下旬・3種



世界観をバッチリ再現!

「藤原とうふ店」や「ガソリンスタンド」といった、拓海たちの日常生活の場を忠実に再現! もちろん「ハチロク」や「FD」などの車も精巧に作られた、至高の逸品だ。

おなじみのプライズマシンがパワーアップ! あらかるとII

やればやるほど上達するシンプルなシステムが好評の「あらかると」。多くのゲームセンターで見かけるセガの定番プライズマシンが、昨年12月にパワーアップを遂げたぞ。外見やゲーム性に大きな変更点はないが、照明が明るくなったり、取り出し口が大きくなっていたりと、細かいところで改良されているのが嬉しいところだ。

今月は「あらかるとII」の見どころの紹介と、プライズをゲットするためのコツを伝授するので、参考にしていただきたい。



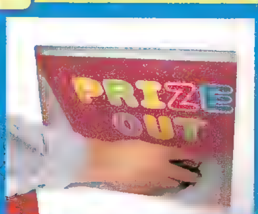
あらかるとIIはここが違う!!

1 バーに目盛りが付いた



ツメを搭載したUFO部が上下するバーに、目盛りを装着! これにより、高さの設定が格段にやりやすくなった。

2 取り出し口が大きい!



「あらかると」と比較して、取り出し口の大きさが約1.5倍に。ゲットしたプライズを簡単に取り出せるぞ。



ルールは前作と変わらず簡単明瞭。ボタンを押し続けて高さを決め、次に左右の位置を決定。するとツメが伸び、奥まで行ったところでプライズを下に落とそうとするのだ。

8 勇者王ガオガイガー FINAL ジェネシックガオガイガーディスプレイモデル

バンプレスト・5月上旬登場・3種



究極の破壊神降臨!!

OVAシリーズ「勇者王ガオガイガーFINAL」で獅子奮迅の活躍を見せたジェネシックガオガイガーがプライズに!! ボルティングドライバーやウィルナイフなどの各種ツールに加え、ガジェットツールで覆われた両手もアソート。必殺のヘル・アンド・ヘヴン・ウィータも再現できるぞ。

5 ベルサイユのばら レリーフストラップ

セガ・5月上旬登場・4種





美しき薔薇をあなたの携帯に

激動のフランス革命を戦い抜いた、オスカルやアンドレのストラップが登場。薔薇のように可憐で美しい彼女たちを鮮明に再現したレリーフは必見だ。

9 ルパン三世 DXフィギュア5 ～華麗なる逃亡者～

バンプレスト・5月中旬登場・2種



不二子ちゃんの胸元に注目!

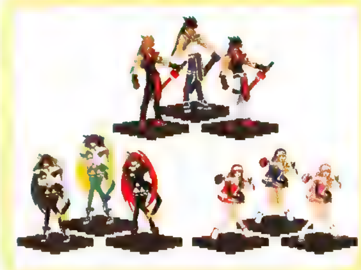
20センチというデラックスサイズが魅力の、フィギュアシリーズ第3弾。今回は、サーチライトに照らされるルパンと不二子、というシチュエーションをモチーフに、立体化されている。

6 ギルティギア イグゼクス リアルフィギュアコレクション

バンプレスト・5月上旬登場・9種

キミのお気に入りカラーはどれ?

以前登場した胸像に続き、ソル、ディズィー、ブリジットの3キャラがリアルフィギュアに! 各キャラそれぞれに三種のカラーリングが用意されており、コレクション性が高いぞ。なお、台座は組み合わせることができるので、並べてディスプレイすることも可能だ。



10 ガンダムシリーズ ～Zの系譜～ フィギュアキーホルダー

バンプレスト・5月上旬登場・5種

「Z」の歴史がここに集結!

カミーユの愛機、「Zガンダム」を中心に構成されたキーホルダー。「リックディアス」の改良型「シュツルム・ディアス」や、開発過程で生まれた「百式」。Zの量産型として開発された「リ・ガズィ」に改良型の「ゼッツー」など、とにかく「Zガンダム」に関係するモビルスーツがズラリ勢ぞろい!



7 機動戦士ガンダム SEED ストライクガンダムフルウェポンセット

バンプレスト・5月下旬登場・1種

「ストライクガンダム」のデフォルメフィギュア。エール、ソード、ランチャーといった三種の強化パーツはもちろん、輸送用戦闘機・スカイグラスパーまで付属しているすぐれものだ。

パーツを自在に組み合わせろ!



今月のプレゼント

最近のプライズフィギュアは本当にデキがよくてうれしいかぎり! というわけで、今月は珠玉のフィギュアシリーズを各メーカーさんよりいただきました。ご希望の方は198ページの読者プレゼントコーナーを見てね。

①新世紀エヴァンゲリオン エクストラウェディングフィギュア 3セット

②あしたのジョー コミックパッケージキーチェーンフィギュア 3セット

③機動戦士ガンダムSEED ストライクガンダムフルウェポンセット 3個

④ルパン三世 DXフィギュア5 ～華麗なる逃亡者～ 3セット

⑤ガンダムシリーズ ～Zの系譜～ フィギュアキーホルダー 3セット

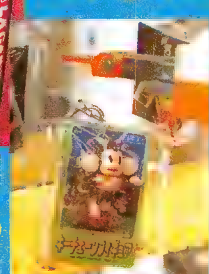
取り方のコツを伝授!!



目的の景品の高さに目線を合わせることで、獲得率大幅アップ!

アラカルトII 最終攻略奥義!?

「アラカルトII」は自分のテクニックが反映されるタイプのマシンなので、結局のところ、毎日プレイしてみて感覚を養うのが一番の極意なのだ!



狙うポイントは、白いフックの付け根部分だ。

3 ジャックポットを採用!

オプションパーツを使用すればジャックポットスペースを構築することも可能。たくさんの小サイズ景品や中サイズの景品をゲットできる。





大量の景品をゲットした瞬間! これは嬉しさも格別だ!!



コスプレ写真ファイル Vol.37

担当・中里毅（SKP）
協力・（株）コスパ

① 構図

まず写真を撮るときに気にするものといえば『構図』です。

このコーナーに投稿していただく写真は、あくまで「コスプレ写真」なので、どんなにきれいに撮れていても、顔のアップだけ（写真1）などでは掲載できないのです。バストアップと全身の二種類を送っていただけるのが一番うれしかったりもするのですが、衣装がバランスよく写っていればベターです。

ありがちな失敗構図は、顔にピントを持ってこようとして、上の部分が空いてしまっている写真（写真2）や、ポケットカメラで撮影しているせい（正しくは、ファインダーとレンズの視差のせい）で縦構図の際に、左右のどちらかが大きく空いてしまう写真（写真3、4）です。頭や足の先端だけ少し切れてしまっているものも多く、その点をまず注意しましょう。

同じポーズの写真でも、少し構図を変え、先の注意点を気にして撮影するだけでも、全然違ったいい感じの写真が撮れると思います。

② 明るさ

次の項目は、『明るさ』です。

イベントが行なわれている場所は、専用のスタジオではないので、暗かったり明るかったり、しかも背景の色もまちまちです。

最近のオートフォーカスのカメラは機能が優れているので、明るさを自動で調整してくれるのですが、背景の配色によるシャッタースピードの自動調整で、ちゃんとした写真が撮れない場合も多々あります。

見本の写真を見ていただければ一目瞭然なのですが、背景が白い場合（照明が明るい場合も同様）、カメラはその場所が「明るい」と判断し、シャッタースピードを速く設定するので、結果、写したい人物が暗く写ってしまいます（写真5、6、7）。

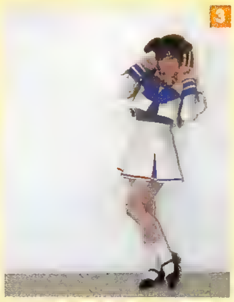
逆に、背景が黒の場合、カメラはそこが「暗い」と判断し、シャッタースピードを遅くしたり、ストロボを炊いてしまったりと、「明るすぎる」写真を撮影してしまいます（写真8）。そのため、白バックの場合は、露出を長めにとる「＋修正」、黒バックの場合は「－修正」をかけましょう。



1 どんなにきれいに撮れていても、何だか分からない写真では掲載できないです（涙）。



2 ピントが顔に合っていて、写真の上が空いてしまっています。これではダメですね。



3



4 左右が空いていると、バランスが悪く見栄えも悪いです。これでは、せっかくきれいに撮影した写真も無駄になってしまいます。ポケットカメラにありがちな失敗なので、注意しましょう。



5 バックが白い場合の失敗例。いわゆる「露出アンダー」の状態です。人物が暗いです。



6 バックが明るい照明の場合その1。下から取る場合、天井の蛍光灯でもこうなります。



7 バックが明るい照明の場合その2。強い光であるほど人物は暗くなります。注意！

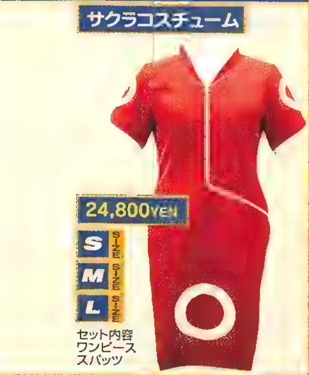


8 黒バックでは、明るすぎる写真、いわゆる「飛んでる写真」になってしまいます。

コスパのオススメ！

NARUTO－ナルト－

©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ



サクラコスチューム
24,800YEN
S M L SIZE
セット内容
ワンピース
スパッツ



ナルトコスチューム
29,800YEN
S M L SIZE
セット内容
ジャケット
パンツ

真・女神転生if…

©ATLIS1994・2002



軽子坂高校男子制服
39,800YEN
S M L XL SIZE
セット内容
テーラードジャケット
（ワッペン付）
パンツ／ネクタイ
専用シャツ別売9,800円



軽子坂高校女子制服
39,800YEN
S M L SIZE
セット内容
テーラードジャケット
（ワッペン付）
スカート／リボン
専用シャツ別売9,800円



ハザマコスチューム
39,800YEN
S M L XL SIZE
セット内容
ジャケット／パンツ

COSPA NEWS オーダーメイド早割キャンペーン中！今、夏コミ合わせのオーダーを申し込むと総額の10%をチケットバック！

③ 手ぶれ

衣装や構図が完璧でも、『手ぶれ』の写真は見栄えが悪いです。

基本的な原因は、暗い場所で、ストロボを使わず撮影し、シャッタースピードが遅くなることです。しかし、多くの場合「カメラの構え方」にも原因があるのです(写真9、10)。

さらに、デジカメのモニターで確認して、きれいだと思っても、実際は「ぶれ」ている場合が多くあるので、そこに注意し、明るい場所でシッカリ構えて撮影しましょう(写真11、12)。



9 構え方の悪い例。腕を伸ばしてしまうと、カメラが安定せず、『手ぶれ』の原因に。



10 構え方の良い例。肘を曲げ、カメラを固定しているので、『手ぶれ』は起こりにくいです。



11 デジカメのモニターできれいに映っていても、微妙な『手ぶれ』までは確認できないので、複数枚撮影しておくと安心です。



12 明らかに『手ぶれ』が起こっています。カメラの構え方、デジカメの設定などを再確認し、『ぶれ』ないように気を付けましょう。

④ 色味

さて、最後ですが、重要なポイントとなる『色味』です。

イベント会場でよくある蛍光灯の下では、全体的に「青く(写真13)」、白熱灯(電球)の下では「赤く(写真14)」写ってしまいます。カメラによっては修正機能が付いているので、撮影場所を事前に知っておき、取扱説明書で修正機能の使い方を知っておくことがベストです。

どうしても現場でなんとかしなければならない場合は、ストロボを使ったり、白い物に反射した光を使って撮影してみたりと、直接光源からの光を使わないようにすると、ある程度色味をきれいにできます。



13 蛍光灯の下で撮影すると、蛍光灯の種類にもよりますが、全体的に青く写ってしまいます。これではいい写真とはいえません。



14 白熱灯(電球)では全体的に赤みがかかった写真になります。撮影する際には、光源にも気を付けてみましょう、かなり違いますよ。

⑤ まとめ

さて、リニューアル第一回目ということで、屋内で撮影する際の注意やアドバイスなどを簡単にご紹介しましたが、いかがでしたでしょうか？ 今回の内容に注意して撮影すれば、きれいな写真や個性のある写真がたくさん撮れると思います。そして何より、没率が激減すること間違い無しです……たぶん(笑)。

次回は、屋外での写真撮影に関する注意とアドバイスを掲載致します。しかし、皆さまからのコスプレ写真は毎日大募集中ですので、イベント会場で、友達同士で、ドンドン投稿してください。それでは最後に、今回記事に協力していただきました月宮うさぎさんのコスプレ写真をご覧いただき、お別れです。

次回のコスプレ・プレイスタイルも、お楽しみに!!

投稿＆お手紙大募集



撮影 (株)スタジオアトム 小森大輔

コスパオフィシャルコスプレイヤー
コスプレネーム：月宮 うさぎ
好きなコスプレ：kanon、ちょびっツ、モーニング娘。、松浦亜弥、ツインテール系のキャラ
一言：うさぎのほにゃららHPにもあそびに来て下さいねっ☆(＾－＾
「HP♪うさぎ小屋」
http://page.freett.com/usagitukimiya/



KOFファンページ KOF KINGDOM

KOF EX2 新キャラコンテスト入賞作品発表

ゲームボーイアドバンス用ソフト「THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood」の発売を記念して開催されたイラストコンテスト。全国のKOFファンたちの愛が込められた作品の中から、優秀作品を発表していきましょう！

最優秀作品賞　東京都　0201さん

副賞：ヒロアキ氏描き下ろしサイン色紙（大賞受賞者の希望キャラクター）



マーベラスエンターテイメント　若月 和久

マーベラスエンターテイメント賞　神奈川県　イズミモチョさん

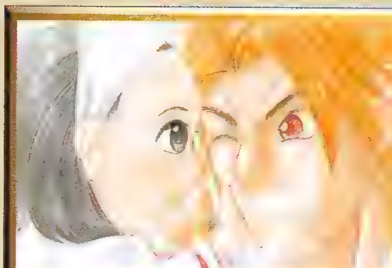
副賞：KOF EX2 非売品販促物 9種類セット



マーベラスエンターテイメント　若月 和久

アルカディア賞　神奈川県　ST鳳凰寺風さん

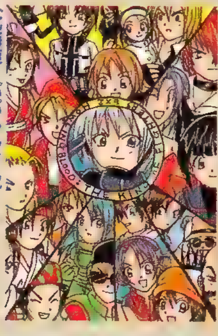
副賞：アルカディア最新号半年分
KOFトレーディングカード
コンプリートセット3セット



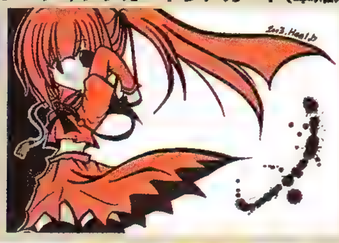
本誌編集長　[illegible] 雅史

佳作

副賞：アルカディア特製Quoカード
KOFトレーディングカードレアカード(草薙京)



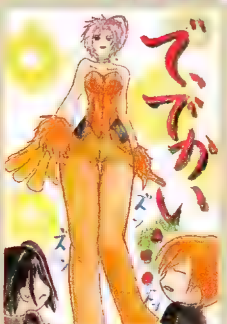
（北海道　ぷぶるんさん）
☆全員がはつらつと描かれてますね。



（鹿児島県　HEELさん）
☆風になびく髪と翻るスカートが◎。



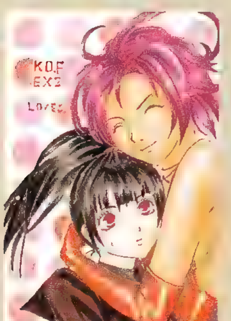
（北海道　月光庵さん）
☆王羽のイメージにピッタリです。



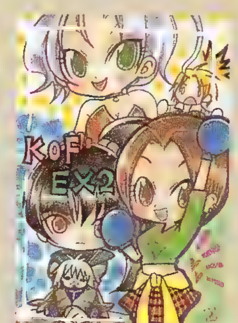
（愛知県　マトリヒルネさん）
☆モデル界でも重宝されるデカさ!?



（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆暖かいタッチで二人を表現。



（福島県　華月留奈さん）
☆ベスト姉妹賞に選ばれた一枚。



（埼玉県　藤まみるさん）
☆萌つんを絡めた点がグッド！



（東京都　あかざさん）
☆メリハリある身長差ですよね。

入賞作品総評



（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆ザ・グッドデザイン賞に決定。



（山形県　松吉君）
☆なぜかガン●ムと呼ばれた一枚。

KOFッ子最終王朝 サクテル帝（没2003）

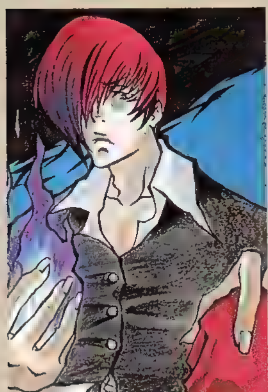
暮れるものは久しからず……ついにKOFッ子KINGDOMの時代も終焉を迎えたようです。皆さん今まで応援ありがとうございました！



（東京都　采姫炬さん）
もう桜はほとんど散ってしまったけど、サイコパワーは通年満開ということですな！



（熊本県　ミツカチルさん）
アテナのかわいらしいイメージをうまくとらえて表現したイラストではないでしょうか。



（千葉県　キラツカサさん）
燃焼系青少年の庵様ですが、この先彼の生き方を変える存在は出てくるのかな？

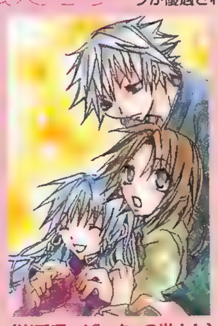


（神奈川県　カリョウさん）
イラスト全体がパワフリャよのお。ギラついた眼光に、狂おしいほどにパワーを見たぜ！

5/29日はクーラ・ダイアモンド嬢生誕の日！ということで、緊急クーラ特集なの。なんかクーラが優遇されてるね、この王国。



（大阪府　林梨柿さん）
奇跡の日、だれもが貴方のために祈り、祝いたくなる24時間。



（岩手県　ぱっきゅ3世さん）
保護欲を刺激させる何かが彼女にはありますなー。うむ。



（神奈川県　マリ夫さん）
マリ夫伯爵、いろんな企画ありがとう。ほとんどK'がらみでしたが。

さらばKOFッ子KINGDOM！ 次号より新コーナー

残念ながら、今回でKOFファンページ「KOFッ子KINGDOM」は終了です。皆さまのご愛顧誠にありがとうございました。しかし、次号より『KOF』を含むネオジオタイトル全般を取り上げた読者参加コーナー「流星！　MVS甲子園（仮）」がスタート！　投稿作品は、『ワールドヒーローズ』でも『武力』でもネオジオ系作品なら何でもOK！　あて先は下の通り。皆さまの投稿お待ちしております。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「MVS 甲子園」係

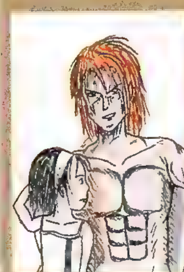
なお、E-Mailの投稿あて先は、暫定的にKOFッ子 KINGDOMのものを使用します。
E-Mailアドレス　sp_kof@arcadiamagazine.com

全国から届いた愛情をできる限り掲載！
参加作品大プレビュー！









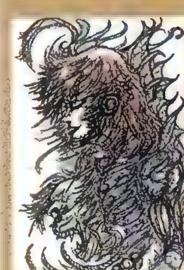
















たくさんのご応募ありがとうございました!!

A-FRO ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来！

今月は子供の日特集もアリ！お徳感バッチシ!!



（岡山県　P.[illegible]さん）

新緑丸出しのサワヤカーンな季節が到来し、時代は今まさにゲーセン日和！　[illegible]い来る新作群を迎え撃つもよし、挑戦中の難曲と勝負するもよし、闘劇に触発されて対戦に[illegible]えるもよし！　ゲーセンライフを応援する「アルカディア フロンティアーズ」、今月も高濃度[illegible]でいきまっせ〜。

田渕健康:P158-160(CMYK)／P163(MMターボ)
福田サクテル:P161(グレースケール)／P164-165(歳時記)
カイゼルちくわ:P162-163(大瀑布)

アフロCMYK

アーケードゲームをモチーフとしたカラーイラストなら何でも来やがれ！　と、あふれるフレンドリーさで皆さまの投稿をお待ちしているコーナーでごじゃいます。カモッ！



（東京都　y2さん）
Ⓗ流れる血は歴史を作らない。
ただ、剣に宿した信念のみが時代を――拓く。



（東京都　レオナルド楽丸さん）
[illegible]引き締めていて、[illegible]



（三重県　茜己マリコさん）
☆この季節といえばイチゴが旬！
恋のビタミン不足は彼女にお任せっ



（岐阜県　ヒイラキナッさん）
☆髪型のせいもあってか、セリカよりもエリカの方がスポーティーな気がしますよね!?　どうでっしゃろ。



（北海道　叶間佳奈子さん）
☆うあ！　[illegible]瞬だれかと思タヨー！
小粋なアレンジが高ポイント。



（東京都　[illegible]さん）
[illegible]の方多いんですネ。[illegible]きの良さと爽やかさがネーミング人気の秘訣か。



（大阪府　九頭[illegible]君）Ⓗ
☆自分主観で捉えたキャラクター性をイラストにしてみるのが、このコーナーの醍醐味といえましょう！



（[illegible]県　ココロサシノさん）
Ⓗ5月の青空を思い浮かべると、彼らの顔が浮かんでくる方も多いのでは!?　[illegible]風味のナ[illegible]ゴー。



（群馬県　ヨウタ君）
Ⓗ宇宙格闘部門なら某新体操娘に負けなくてよ！
虚空に浮かぶおとっつぁんが泣ける。

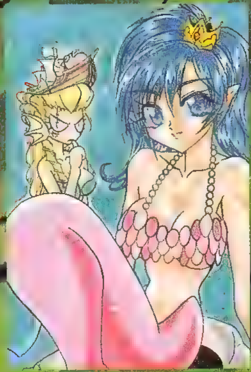


（神奈川県　[illegible]君）
☆次に何をやらかすか分からないのが彼らの魅力！今後の活動にも否応無く期待していこーぜッ！

A-Froひみつ情報 A-Froビキナーの方にお知らせ！　投稿作品の名前の後に付いているＨマークは、投稿者の方がHPをお持ちという証です。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンクコーナー"を訪問していただければ、各投稿者のHPアドレスを確認することが可能です。気になる作品を見付けたなら、早速チェック！　→http://www.arcadiamagazine.com



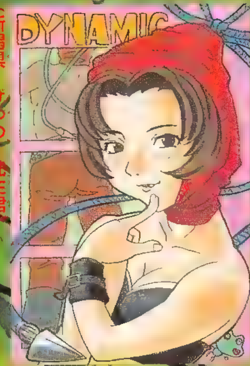
（埼玉県　Pohi君）
☆その一献は修羅どもへの手向けの酒。さらなる地獄を生き抜く糧とも云う。



（東京都　タコデさとる君）
よく見りゃ似てるこの二人。同じメーカーだからOKか。



（東京都　[illegible]さん）
☆まだまだ根強い固定ファン多し。幕末の空気が恋しくなったら、彼らに会いに行こう！



（新潟県　げっつ先生君）
[illegible]



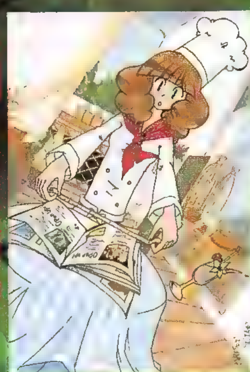
（大阪府　上総亮さん）
[illegible]道はあり。[illegible]



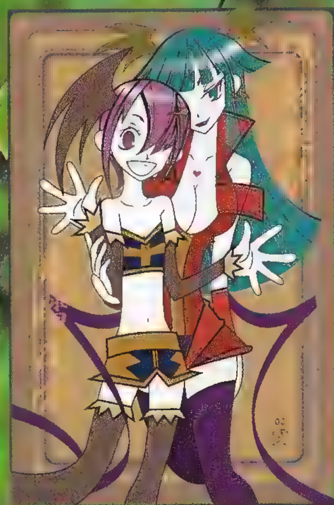
（北海道　包帯リミックスさん）
[illegible]



（大阪府　[illegible]）
Ⓗ中国[illegible]千年の強さを支える活力源!?ギョーザも妙にうまそうなんですけど。



（[illegible]　くれそん・ぽりあさん）
☆テーブルセッティングは、5月の風を受けながらって、なんか落ちてます！



（福岡県　武術師某さん）
☆違和感ナナナナッシング！　その着眼点を褒め称えたい。



（東京都　良月君）
このチームのベスト編成はコレ？



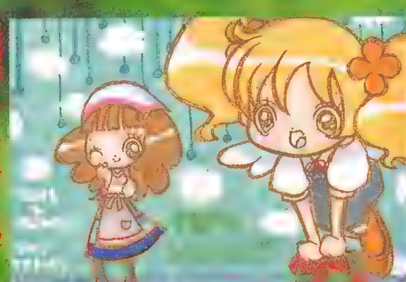
（[illegible]　[illegible]さん）
Ⓗ大地が育む[illegible]。[illegible]する奇跡。



（[illegible]　STO君）
Ⓗ今回はコーナーお休みですが、発売日が近付いたら復活する予定です！　期待して待ってでね。



（宮崎県　ひじきみかさん）
もUSAO KUNとして生まれたかったッ！[illegible]する今[illegible]ごろだ。

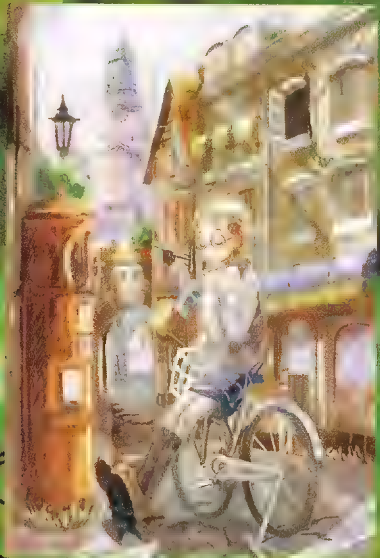


（[illegible]　ナナセメグミさん）
☆ポエットの笑顔にハートをムギュスとわしづかみにッ。まるで天使の笑顔みたいだ（つっこみ禁止）。

A-Fro ひみつ情報 「闘劇」開催後、アルカディアをにわかに包む格闘フィーバー！　この余波が投稿にも影響を及ぼす……かどうかは定かではありませんが、格ゲーファンの方々はより奮起して投稿を盛り上げて、ぜひとも第二回大会へとつないでほしい。もちろん、イラストや文章ネタだけではなく「次はこのタイトルで！」というリクエストの投稿もアリだぞ。よろしく頼まあ。

ドキッ！チャイルドだらけの子供の日スペシャル

5月のビッグイベントといえばゴールデンウィーク！　その中でも一際光り輝くメモリアル・デイといえば……そう！　5月5日の"子ゼルの日"！　我らがA-Froも、この喜ばしき[illegible]ドオンしていきたい。



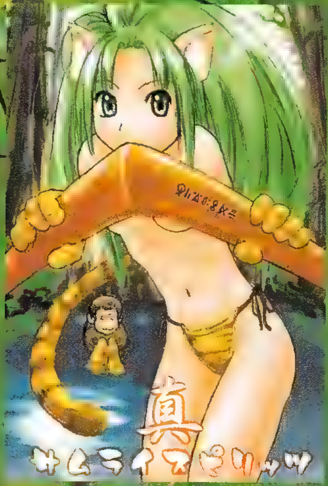
（東京都　RIKI君）
㊤その一通は、きっと新しい世界を連れて来る。まだ見ぬドキドキへの招待状に、なるといいな。



（兵庫県　一葉さん）



（愛知県　[illegible]ゆうさん）
[illegible]右手では頭一つ飛び抜けてる人気[illegible]
[illegible]するオトメは止められないのね。



（大阪府　Gu-chi君）
☆この無防備さこそ、若さの象徴。将来にも期待だ（成長停止は禁止とする）。



（埼玉県　ではいそ君）
☆外見判定で子供の日に入れてみましたが、実は結構古株式神だったらどうしやう。



（東京都　カレーまんさん）
☆リオンはもう成人が近いけど、チャーバー勢の中では[illegible]カゾー判定ということで。



（福島県　Shenさん）
☆曲もキャラも人気急上昇！　この二人には『ⅡDX』のレギュラー化を希望したい。



（大阪府　カトウ[illegible]さん）
☆まだまだ成長段階ですが、きっと立派な天使になれるよね。ついでに泳ぎもうまくなれーい。



（奈良県　平良さん）
☆もうすぐオトナに、手が届く位置。だからこそ、マイペースな日々が大事じゃん？



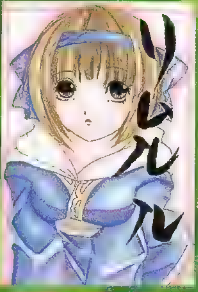
（山梨県　チガミさん）
☆縞タイツはアフロ採用率3割増だと知るがいい（うそ）。でもいいよね、しましま（本当）。



（徳島県　猫野まひるさん）
☆結成、キャンディガールズ！　糖分の過剰摂取と、虫歯には気を付けろ！



（鹿児島県　宣教師[illegible]ドルフさん）
㊤勢い全開アストラスーパースターズより！　このゲームは子供心の元気印がそろっていてヨイ。



（沖縄県　黒蝶ヒナさん）
☆あて先は久々の"ロリティカ同盟"行き。いやいや、今回はあくまで子供の日よッ。



（[illegible]県　卯月トミィさん）
☆どうもこの一族、幼少時の精神形成に問題があるような気がしてならぬのう。



（岩手県　[illegible]さん）
☆リアルタイプに描いてみると年ごろの娘さんだったと判明[illegible]って気付くのが遅い担当。

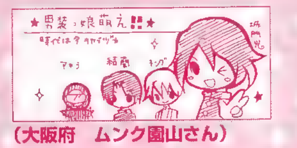


（大阪府　堺屋タヒチさん）
[illegible]
不敵さがにじみ出とるわい！

A-Fro ひみつ情報 突発特集の子供の日特集、いかがでしたでしょうか。読者の皆の中には、これからのゲーセンをしょって立つ若人もたくさんおられるかと思われますが、諸君にはなお一層ゲームまみれになりつつ、すくすくと立派な成人ゲーマーになっていただきたい。あ、今回の子供の日特集、好評だったら恒例になりますので、皆さんアンケートハガキにその旨一筆、記していただきたし。

アフログレースケール。

お口の恋人がロッ○であるように、投稿職人の恋人が「アフログレースケール」である。この時期、新作続々なので、ゲームレビューなどもお待ちしておるのですよ。



(大阪府　ムンク園山さん)

僕たち世界的にロンリネス

『頭文字Dアーケードステージ Ver.2』が発売され、新車種が数ある中、知り合いがFC(兄タイプ)&FD(弟タイプ)を作成したので、REDSUNSのチームカーであるシルビアS14前期(賢太タイプパーツ&カラー)を作成!

前作でS14後期型を使っていたから、何の抵抗も無くサクサクプレイを進められた。知り合いの勧めもあり、インターネットランキングに碓氷と地元いろは坂のTA(夜オンリー↑こだわり)を登録、んで早速閲覧!!

車種別ランキングで「碓氷・右(左)・雨」で両方共2位と表示されて、心の中で喜んだのもつかの間、リストを見たらエントリー数が二人だけ。

しかもトップの出身は……TA-I-WAN=台湾、つまり国内で申請したのは俺一人! 晴れなら数人いるんだけど……人気無いのかなぁ、ノンターボだし、原作では完走しないで終わったし。そーいえば東京から来た二人から「S14かぁ、しかも超不人気の方」と言われたけど事実になるとはねぇ……。

久々に碓氷の車種を見直したけど自己記録と同じ、だれも使ってないのが身にしみるなぁ。

(栃木県(,-,)君)

☆マイノリティー(?)の悲哀ですなぁ……。TA-I-WANでも、ライバル君が首を捻って不思議がっているんじゃないの?



(京都府　JACKASS君)
☆50円玉は俺の勇気、100円玉は俺の希望。

GSレゲー夜話『ルナーク』

今回お話するタイトーの『ルナーク』というゲームは、近所のゲーセンで『メチャ熱い!』みたいな感じで紹介されていた。

「熱いゲームか。BUSUJI-MANIA(毒島マニア)の血が騒ぐぜ!!」みたいな空回りした気合いでいざプレイ!

導入部分を見ると、何やらジャングルの密猟団をやっつける正義の味方、の話らしい。え? プレイヤーキャラに正義の欠片も見出せないんですが? という感想を抱くほど悪人面な正義の味方(何のこっちゃ)のオジサマ方。

ゲームが始まり、とりあえずバーでくつろぐ主人公。そこへいきなりセクシーお姉さん乱入。何をするかと思いきや、いきなり手榴弾を投下! 一瞬で瓦礫と化すバー。んなアホな!! するとそこにはなぜかロケットランチャーが(しかも四つも)。「さすが。空気読めてるNE!」

早速超兵器を駆使して、敵を肉の塊へと変えていく主人公。PTAのおばちゃんが見たら「ンマァ、こんなゲームは今すぐ撤去ザ~マス!」と言われそうな特殊効果ではある。その後も順調に進んでいくと……なにやら異変に気付く俺。

「て、敵の数多過ぎ!」

主人公1に対して敵20、といったところである。しかもザコ敵なのに、パンチ20発くらい当てないと倒れないし……今だったらモザイクかけてもいいような公開リンチである。

その後も車を平気で投げてきたり、両手ぶん回しだっこ攻撃を見せたりするボスを撃退し、次面へ。詳しいことは割愛しますが、スーパーのビニール袋をかぶり、小橋健太も真っ青のラリアットで突進してくる男やらが出てきたところで、あえなく昇天。

動物を捕らえて売りさばく密猟団と、彼らをありとあらゆる兵器で駆逐する主人公一行。正義って何だろう、と改めて考えさせられるゲームでした(笑)。

(埼玉県　「nanponさん夏に会いましょう!」saku君)

☆禁断の果実に手を出してしまいましたか(涙)。90年代的、力押しの正義が炸裂しているタイトルなんだぞ、と。

式神タブロイドグレースケール

ついに、グレスケ進出の式タブ。だが、これは宴の序章に過ぎないのだぞっ(予定)。

あれは2月28日、研修を終えて東京駅から仙台駅に向かう時のこと。新幹線に乗る時間までしばらくあったので、その日発売のアルカディアを駅の中の本屋で買い、新幹線で読むことにした。

最初のページから一字一句読んでいくと、『式神の城II』の記事に到着。あまりシューティングはやらないのだが、じっくり読み進める内にふみこ嬢の紹介文に目がいった。

『自分のことを「ふみこたん」などと呼ぶ玖珂を一流の男に育て上げ、夫にせんと(以下略)』

おぉう! ラブコメ好きなオレのストライクゾーンに入りまくりだ!(謎)

しかも『夜の教育も~(略)』とか『彼女にとっては玖珂とその未来がすべての中心であり~(略)』とかがツボに入りまくり(爆)。ちょっとやってみようかなんて考えちゃったり(笑)。

(宮城県　烏羽君)

☆健全な男性読者にツボーNしたであろうふみこたんのプロフィール。これをきっかけに、シューティング人口が増えてほしいね。ついでに企画バトルの眼鏡ッ娘支援コーナー「グラスマニア」二連覇も。ふっふっ。

ついに、ついに『式神の城II』が我らの前に姿を現した。この日をどれだけ待ち望んだことか!

思えば前作の『式神の城』は、大学受験というとてつもなく大きな壁に阻まれ、あまりやり込めなかった。だが、今回は破産するまでやり込む覚悟である。

使用キャラは前作同様、金先生(↑なぜか先生が付く)で既に決定済みだ。全キャラ中最強の攻撃力を誇る仁王剣を、ブンブン振り回すナイスガイである。今回は蒼い服までまとってさらに俺的好感度アップ。

準備は既に万端だ。さぁ! やり込んだるでぇ!!!

友人「お前、大学の単位がやばいとか何とか言ってなかったっけ?」

……さて、どうしたものか?

(東京都　蒼穹君)

☆やり込みたいゲームがある時に限って、障害は増えるというのがお約束。その壁を乗り越えるには……フッ、これ以上言わせてくれるなよ、『式神の城II』への愛でしょ、哀。

とにかく、今度の金先生は弐式が病み付きになる爽快さとの評判ゆえに、仁王剣ブンブンパーティーを開いてしまうのがベターよの。



(静岡県　竜胆さくらさん)
☆時給は750メガネ。能力に応じてアップするぞ。グラスマニアに集え、戦士よ!!!!

petit特集 ふやすワガメちゃん

ふみこたんの地位を脅かすかもしれない、ワガメちゃんをフィーチャー。ロジャー? だれそれ。



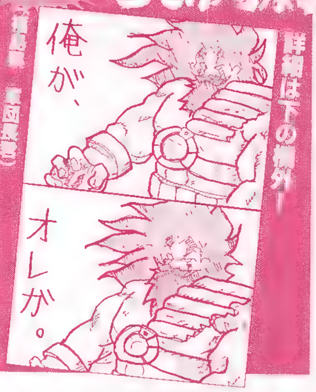
(兵庫県　ナナミ藍さん)
☆新勢力ひざ教団も、どさくさに紛れて暗躍中。何が何やらー。



(東京都　夏目リョウさん)
☆こんなメンコイ子を働かせるとは……。キャビアみたいな機雷がうまそう。

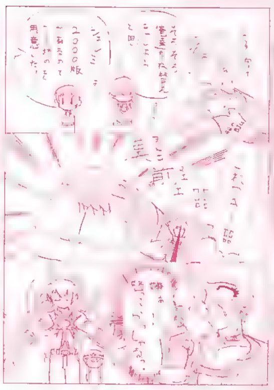
A-Fro ひみつ情報 へっへっへ、いい話が入ってますぜ旦那。それがね、発売前だというのに、「式神の城II」関連のお葉書が、A-Froに殺到してるとか! 皆さまの注目度が高いタイトルだということを、如実に物語っておりますな。つまりは掲載の競争倍率も×8以上に高まるわけなんでございます。投稿が集中しそうなタイトルを危険察知能力で回避するのも、掲載への秘策といえるんですなあ。

緊急開催！SG闘劇





（北海道　杉貴ナミさん）
☆……かッ……かわいいじゃねぇか。当方24歳児も、思わず大赤面ですよ！

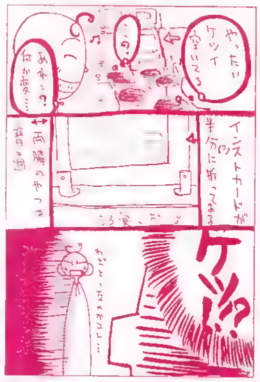


（千葉県　桃源☆郷君）
☆地球意思は、半ズボンを否定した。オロチさまも難しいお年ごろとみえますな。

A-Fro漫画道場

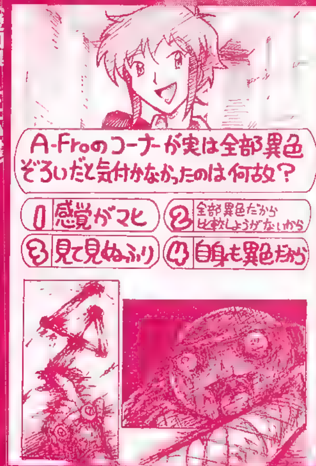


（宮城県　STO君）
☆「闘劇」でも大躍進の弟様&12君でしたが。……デストロイですな。なんかこう、いろいろと。



（岩手県　きりふ風丸さん）
☆作者はガデロズ行きを希望なさってますが、悪い。無理。ケツだし。

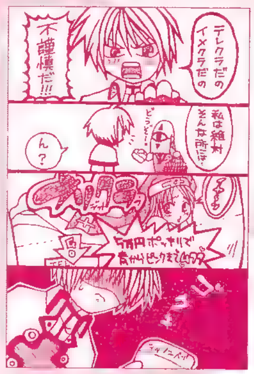
アルカディア大瀑布



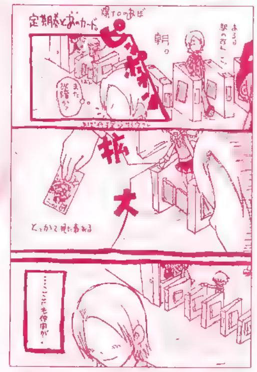
（愛知県　そたい君）



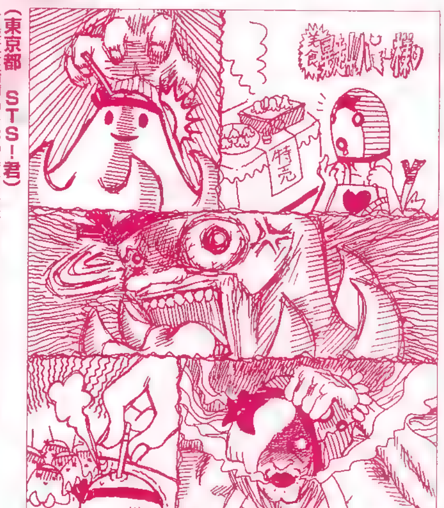
（東京都　タマ君）
☆オイオイ、随分面白げなキャラが生まれてんじゃねェか！アスタロス（2P）のも被せりゃマシで最強スよ奥さん!!



（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆カイちゃん、大人になる5秒前、なぜだ？　止めたくならないのだが……。



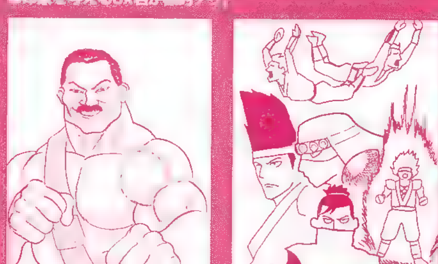
（千葉県　爆談テロのあぼさん）
☆あれだけサービス満点のカードなら、改札くらい通れる気も！　……しないか。



（東京都　STS！君）
☆最近は踏切の音が「漢・漢・漢」と聞こえるというSTS！氏。フ、もうシャバの土は踏めねぇ体になっちまったよーだなァ!!



アフロ1人のビッグショー2003　埼玉県　ox君



史上最大の格闘大歌劇となった「闘劇」、「大瀑布」でもその興奮を！　てなワケでA-Fro伝統芸のSG（シケギャグ）を用い、最強（？）の投稿者を決める「SG闘劇」を開催!!　マンガ、イラスト、文章と、全投稿媒体で寒～い&後味ごっつい一発ネタを今回の締め切りまで急募ッス。今回の軍団長氏やox氏の作品が、いいSGの見本ですネ。……ひどく寒いよ、パパン……

MMターボ 無理想 無解決

読者さまから寄せられたアンケートハガキの中から、活きのいいネタを選んでズバムと掲載しつつ、先月号でついに発表された「SNK VS. CAPCOM」において「ゲバラvs.スーパージョーの最強軍人決定戦開催希望」などとささやかな自作自演を上梓するも、戦争はゲームの中だけにしてほしいと真剣に願う今日このごろです。いや、本当に。

シューティングゲーム大会「弾劇」とかやらないんですか？
（神奈川県　遠藤義幸君）
☆先日華々しく開催された「闘劇」の成功を受けて、いろいろなジャンルの大会に広げていけるといいですな。「弾劇」をはじめとして「音劇」や「速劇」、「雀劇」も……。あら、なんだか収拾つかなくなってきたの巻。

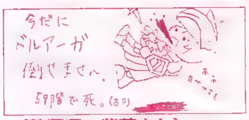
干滋もホワイト・バッファローも陳念も使いたいけど、文太郎君、素敵過ぎます。久々だなあ、どのキャラ使おうか迷うゲームって。
　あと、オロフがブリストルっぺれえ気が……。さては背中が割れて、プリンセスが出てくるんだな？
（埼玉県　ケロパス君）
☆ここでいうブリ公とは、『グルーヴオンファイト』に登場する、某社社長によく似た中ボスじゃよ。『闘婚』で確認してみてよう。マジで背中が開くかどうか、20年ばかりオロフを使って確かめれ。

「闘劇」決勝大会は、ビデオ、DVD化はされないのですか？　ぜひともお願いしたいですが……。見に行けなかった多くの人たちのためにも、発売してほしいです。
（愛知県　C級シューター君）
☆大会リポートをご覧になった方は承知のことと思われるが、大会DVDで発売大決定！　いや、ちょっとしたな映画より感動できる内容なので、興味ある方はお買い求めいただきたいッ。

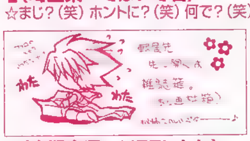
『アヴァロンの鍵』スゲェ！デッキ作って読み込んで、プレイ後にはカードもゲットだなんて……夢のようデス。こうなったらコナミと組んで、『遊戯王』も開発してほしい！（ギャザでもいいですけど）
（埼玉県　なっとうマン君）
☆今年、一番お金を吸われそうな大作がいよいよ発売決定！待ち望んだタイプのゲームだっただけに、期待もひとしおでごわす。レッツデュエル！



⬆（埼玉県　でばいそ君）
☆まじ？（笑）ホントに？（笑）何で？（笑）

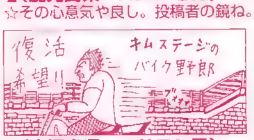


⬆（静岡県　紫苑さん）
☆20周年前には倒そう（あと3年）。


⬆（鹿児島県　HEELさん）
☆その心意気や良し。投稿者の鏡ね。

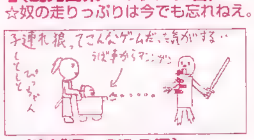


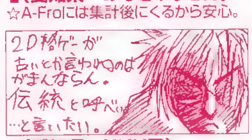
⬆（静岡県　北神MUGEさん）
☆指差し確認慎重派だからです。



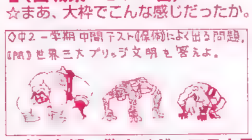
⬆（鹿児島県　マサヨシ君）
☆奴の走りっぷりは今でも忘れねえ。

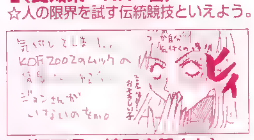

⬆（愛知県　みなぎゆうさん）
☆A-Froには集計後にくるから安心。


⬆（宮城県　ST-D君）
☆まあ、大枠でこんな感じだったか。



⬆（愛知県　KKK君）
☆人の限界を試す伝統競技といえよう。


⬆（東京都　偽タイガーマスク君）
☆ハガゥのバックドロップもいいヘソ。



⬆（福岡県　綺羅疾風さん）
☆ネタ的には成功？　いやさ（以下略）。

リビドーバルカン

「大瀑布」が誇るリビドー系コーナー群、しかしその領土争いは毎月さも「闘劇」のごとき激戦。今月はブリセルが勝利しましたが、惜しくも敗れた他コーナーの代表選手をここに紹介しておく方針で。

今月のガデロズ代表


（富山県　夜坏揺音さん）
☆水滴り、20代では出せぬ男の色気が光る。……実はリングアウトで水没中との説は無視。

今月のゲルエロス大将


（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆黒下着＆後ろ姿のコンボに担当も悶絶。目のやり場に困るよムフーゥ!!（↑処刑確定）

今月のピチッ子優勝候補



（宮崎県　ウタノエイリさん）
☆ピチッ子はついに腸詰め擬人化の域へ。この先に待つ大宇宙は、まさに未踏だ……。

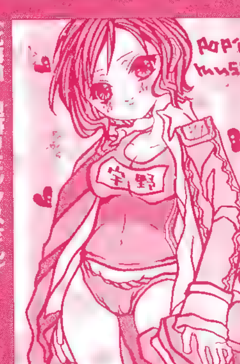
ブリセル大作戦

[illegible]



[illegible]


[illegible]



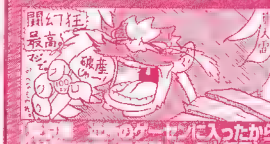
[illegible]



[illegible]

A-Fro ひみつ情報　今月もまた「ブリセル」の圧倒的投稿物量が目立ってますな。くぅぅ、子供の日＝「ピチッ子」が増えるとの俺内予想維持しておよそは裏切られたかーッ!!　まぁ、そんなワケで今月も子供にはまだ早い女人化ショーをば展開しました。「大瀑布」的には、ちまきに女性化薬をば仕込んで野郎っ子どもにくらわしブリセるのが正しい5月5日ってことで安定ッスかねぇ。

げえせん歳時記



ゴーゲームセンターイフユーキャン

当時、『ギルティギア イグゼクス』を一度もクリアしたことのなかった私は、初クリアを夢見て友人と共に、行きつけのゲーセンへ足を運んだ。

乱入されると必ず負けるので、朝の早い時間に。「だれも来ませんように……」と願いを込めながら五〇円玉を入れた。中ボスまで辿り着く。やばいくらい好調。

だが次の瞬間、顔がこわばった。

「ねぇ……あの人って……」

友人が言った。入り口には先週のGGXX大会で準優勝した人がいた。あと一勝でラスボスだったのに……。やはり彼は乱入してきた。こちらが一勝はしたものの、力の差は明らかだった。

なにげなく友人が「またエンディング見られなかったね。後でまた来よう?」と言う。すると、準優勝の彼は立ち上がり私に言った。

「そういうことならいいよ。俺がまた来ます。」

彼にとってはただの同情だろうけど、すごくうれしかった。その後、初勝利した私は彼を待ち、お礼を言いました。

(東京都　百合皇子さん)

☆先んじて進んだ者は、後塵の人を思いやる気持ちが芽生えるという。ロマキャン連係ができるようになったら、少し周りを見渡してみる——。そんな余裕がゲームセンターを変えていくのカモ。

緊急SP ガッツ系文章ネタ

『闘婚』のラスボス(?)がお子さま……。かわいい外見とは裏腹に、『カイザーナックル』のラスボス並に強かったらどうしよう、という恐怖に怯える毎日を送っている、今日このごろ。

(千葉県　紺君)

☆イメージの中で、畏怖に打ち勝て！　というか、発売されたので、ゲーセン行ってラスボス討伐なんてどや。

「東京フレンドパーク」というバラエティ番組のエアホッケー競技で、得点が入ったときの音が『タンクフォース』のコイン投入音だと気付いた時には泣きそうになった。

(東京都　村上超魔王君)

☆SE作ったコンポーザーの方も知らなさそうなネタ、どうもだじょ(笑)。

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII』をプレイするにあたっては、あの重たいガンコンの構え方が一つのポイント。皆さんはどんな持ち方をなさっている?　私はこう。

リロードポンプを左手でしっかり持ち、ガンの尻をミゾオチ辺りに押し付ける。

銃の撃ち方は、右手の人差し指をトリガーに添えておき、掌で胸をたたくように連打！　これだとすさまじい勢いで連射できるのである。腕がくたびれやすいのが難だが、一度お試しあれ。とにかく撃ちまくれ！　という局面でもモノをいうはず……。

(滋賀県　大聖リース君)

☆こいつは幼年期からゾンビを撃ち殺し続けてきたゾンビ屋ライター、閃屋ゴッド姉ちゃんに聞くしかないな。

「通常は肩の高さでサイトをのぞきながらプレイ。狙撃の必要が無い所では胸の高さまでガンを下げて、体力温存しています。」



(大阪府　赤ペンティーチャさん)
☆「斬」という行為の限界、そしてパラダイムシフト。「すべて破壊」でいいのだ。

今こそ語れポプ魅力

この文章を投稿した日に、ポップン歴一年を迎える。初めて触れた音ゲーであり、その後のゲーセンライフをすっかり変えてしまった作品だ。

対戦格闘やガンシューティングばかりプレイしていたころは、音ゲーを冷たい眼差しで見ていた。「リズムをとってボタンをたたくだけのゲームのどこが面白いのか」と、友人にぶち上げたこともある。

しかし、友人の強い勧めと、ほかで聞いたことのない曲の魅力に負けてワンプレイした時、本当にショックを受けた。「音楽」と「譜面」と「演出」のすべてが楽しく、そして圧倒的な「上達する喜び」があった。

5ラインが9ラインに、ノーマル譜面がハイパー譜面に。何度も壁に当たって、これ以上の上達は無理だと諦めた、そこからの飛躍。先はまだまだキリが無いが、今まで通ってきた道程を振り返ると、一歩一歩に喜びの思い出が詰まっている。

今ではギタドラやビートマニアにも手を出しているが、やはり一番はポップンミュージック。たくさんのキャラクターにも最初は戸惑いがあったが、今ではその魅力がポップンの人気を支えているのだと実感している。

明日からも九つのボタンをたたいて精進の日々だ。そして、自分一人でここまで来たのではない。新たにできた友人との交流、ほかのポッパーとの競い合い、それらが飽きることの無い上昇志向につながっているのだ。

ポップンを通して知り合えたすべての人に、特に本拠地のゲームセンターでお世話になっているプレイヤーの皆さんに、心からの「ありがとう」を送りたい。アンド、これからもよろしく！

(京都府　天流さん)

☆ポップンはキャラクター、アーティスト、曲などゲーム自体にも魅力は詰まってますが、この方はプレイヤーの充足感に着目。魅力のあるゲームタイトルに出会った時は、そのメモリアルをA-froまで投稿しちゃってちょうだい。



(埼玉県　松澤シユキさん)
☆この季節に見合ったパーツ。パラソル、猫、そして何より大事なものは女のコの笑顔。

第三回"pop'n musicアーティスト大集合！"に参加してきました！　有楽町駅からすでにそれっぽいオーラの人がちらほらと……ていうか、あの人コスプレしとるで(めちゃ分かりやすい)。

入場するため、長蛇の列に並ぶ。今回は随分ちびっ子の参加者が多いな。ん?　矢口命?　ぬおお、これって隣のホールでやってるミニモニ。ライブの列じゃん！(気付けよ)

いやはやこの失態を除けば、すべてが充実したコンサートでしたよ。すわひでおさんの二階に投げたサインボールが、誤差1メートルの地点に落ちたというラッキーを記念に、帰路につきました。

次は武道館だっ！(笑)

(大阪府　梶炬燵君)

☆揺れていましたよね、会場となった国際フォーラムの二階席(笑)。ファンのパワーを共有できる貴重な空間です。

残念ながら参加できなかった人も、今月の「ポップンな関係SPECIAL」のライブリポートを読んで、雰囲気を少しでも味わってくださいね。



(鹿児島県　HEELさん)
☆ミニマム子供の日特集でワンツースリージャンプ！　EDがオモシロイよね　プチカラットは。

店員さんとのヘルリンク

某月某日、いつものゲーセンで「さあ！ 今日も張り切って『ケツイ』やるか!!」と、コイン投入。……って、あれ？ 聞き慣れたクレジット音がしないぞ？ なんかイヤな予感がするがスタート。ギャーーッス!! やっぱり音が全然出てねえー!! 「そりゃないぜ!!」と嘆きつつプレイするものの、耳に届くは「波動拳！」とか『麻雀格闘倶楽部』のでかいボイスのみ。

ちがーーう!! オイラが聞きたいのは、心地よいロックやド派手な爆発音なのだ!! と、心の中で叫びつつ迎えるゲームオーバー。

うう……(泣)、いつもなら筐体の不調は放っておくのだが(オイオイ……)今日は違う！ 思い切って女性店員さんに音が出ていない旨を伝えると、すぐチェックしてくれた。程なく『ケツイ』のサウンド復活☆

うっしゃ!! 今度こそ、と鼻息荒く気合いを入れ直していると、なぜかクレジット音。あれ？

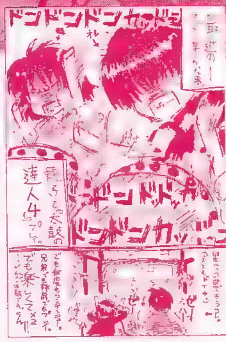
店員「先ほどは音無しでプレイされたんですよね？ ご迷惑をお掛けしました。どうぞ！」

と、店員さんの温かい1クレサービス。う、うおお!! ありがとう店員さん!! いや〜思い切って言って良かった♪ みんなも筐体の不具合があったらすぐに報告しよう!! 店員さんとの距離がグッと縮まるかもしれませんよ？

P.S. このサービスクレジットで自己ベストスコアを更新しました。店員さん感謝。

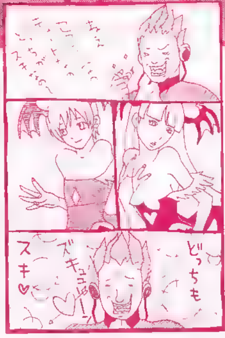
(神奈川県 MSY君)

☆それはまた、かけがえの無いワンコインとなりましたね。お店側にしても、故障個所を見付けてもらえると助かるはず。この春は、修理依頼トークで店員さんと心通わしてみるのがモダーンね。まあ、故障が無いのが一番なんすけど。



(福岡県 皐月トミィさん)

☆おかんを導きレッツグルーヴ！ 財政面でも助かりそう。



(東京都 ささきいちいさん)

☆VF編：プチキュートがジェフリーで、プチセクシーがウルフ。

全国どこでもネタ配送無料

『対戦とっかえだま』のレッド・ハイヒール山口と『GGXX』のエディって声が同じですね！

(愛知県 御影道行君)

☆それを言ってはダメだウパ！ エディ使うと裸エプロン中年が浮かんじゃうウパ！

アルカディアNo.35の付録ポスターが『ソウルキャリバーII』、しかも愛しいラファエルだったので、早速それまで貼ってあったNo.30のポスターと張り替えた。

朝起きた時、No.30カサンドラさんのお尻が目に入ってくることがなくなったかわりに、今度は終始ラファエルに見られてる罠。なんでこっち見てんのよ(汗)。

ところで、やっぱりNo.35のポスターの女の子は、エイミ嬢ですか!?

(富山県 夜坏揺音さん)

☆本誌ナムコ担当・マッスル北裏氏にレスを頼もう。

「エイミです。というか、家庭用『SCII』のOPに出ているので確認してみよう。」

この前、柔道の授業の乱取りで月影カウンターヒットからのコンボを決めようとしたら、始まってすぐ一本を取られてしまいました。

(福岡県 カヴ先輩君)

☆リアル柔道はダメージ制ではないからね。足位置を見る暇も無く一本を取られる罠。

三カ月ほど前にふとゲーセンに行きたくなり、久しぶりにゲーセンに復活しました。

最近のゲーム音楽は、そのクオリティーの高さにホント驚きです。ポップンやギタドラなどの音ゲー以外に、格闘ゲームなどにもいい曲がとてもたくさんあります。

それに影響されて、また自分でもオリジナル曲を作ってみようかな……という衝動に駆られました。

(広島県 ちるる君)

☆仕事や勉強で煮詰まった心を癒す場合、ゲーセンに行くのも選択肢の一つ。ゲームからヒントを得ることがあるかも!?





「あて先イラスト」募集中！ A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い！ 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！ 圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

次々号8月号の締切は…… 5月19日(月)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

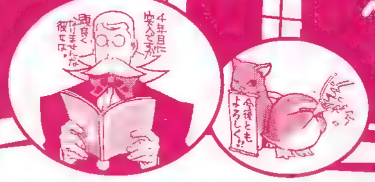
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

時は今、ゴォールルルデンウィィーーク！

ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!



イベント連続のこの季節、当館もめでたく4年目を迎えました！　今後も心新たに、同人誌を書かれる方と読まれる方をサポートしていきます。では今月の7冊、レッツ・ショウ・カーイ！



案内人：執事（ジョイ・ステイーク）＆メイド（牡丹）
イラスト：

THE KING OF FIGHTERSシリーズ　発行／闇のメシ屋

塊!!ネスツ塾

ギャグ



果てしないボケの連鎖と、頭のネジが最低2本は抜けたキャラたちが作るストーリーギャグ空間が、全編ニヤリ笑いを誘発する1冊。

制作者より：伊吹弥太郎個人KOFギャグ本。K'×K9999成分1000mg（微量）配合。



B5版　24P　コピー　表紙カラー
300円（無記名小為替）＋140円（切手）
〒770-8055　徳島県徳島市山城町西浜傍示173-3　野上奈保子

ポップンミュージックシリーズ　発行／Lemonaid555

Raspberry heaven

ギャグ　シリアス



サイバーとポエットの小さな恋に、スマイルの存在がスパイスを利かせるほのぼのラブストーリー。コマ運びのテンポもナイスです！

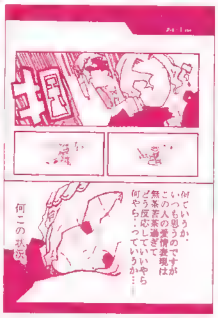


A5版　28P　オフセット　表紙2色
400円分無記名小為替（送料込）＋宛名シール
〒229-0007神奈川県相模原市矢部新町1-6-501　河本幸子

ポップンミュージックシリーズ　発行／島402

TRAFFIC JAM

ギャグ

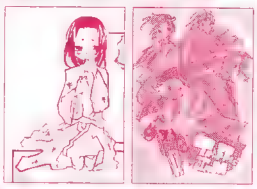


制作者より：ミラクル★4内全カップリング制覇な不健全アホギャグ本です。でも何やら4×1気味。

A5版　36P　オフセット　表紙カラー
450円の無記名小為替＋160円分の切手
〒370-0012　群馬県高崎市大沢町74-1　D-86
桐渕様方「TJ」係



かわいい絵と過激なネタのミラクル★4本です！

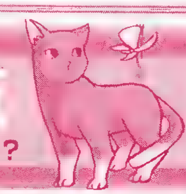


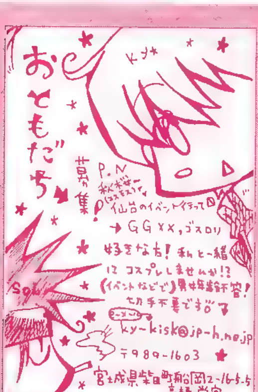
優しいボケのウーノ、照れ屋ですぐ殺人するツースト、ダークな若、アメリカンボケのフォースによるショートギャグ集。スピードもブレーキも勢い満点！

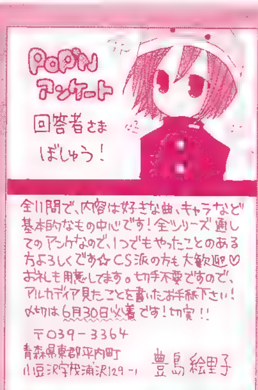
1Pマンガで挑む攻受4×4＝16セットの全カップリング制覇！　微妙にシモ寄りのネタと黒テイストがかわいい絵柄と超化学結合した逸品です。

伝言板

一緒に出かけませんか？

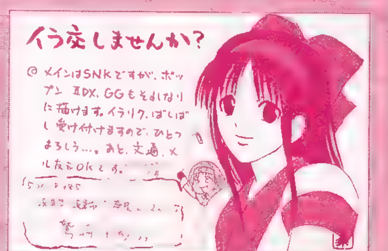








★サークル会員募集！
餓狼＆龍虎サークルです！　2カ月に1回会報発行☆会費は〒込み400円です！　興味をお持ちの方は80円切手を同封し下記住所まで。
〒892-0838　鹿児島県鹿児島市新屋敷町11の22の401
長吉由加里



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★Come Onポップンフレンド！
ポップン仲間さん募集です。福岡で近所（2～3駅くらいまで）、Age19前後の方で、上手な方・初心者の方、とにかく一緒にポップンやってくれる人大歓迎です。Deuil大好きです。
〒812-0015　福岡県福岡市博多区山王1-13-35　山王児島ビル407　田口修平

メイドの控え室　ゴールデンウィークには同人誌関連でも大型のイベントが目白押し！　陽気に誘われてお出かけもいいでしょうね。新しい友達も増えるかも？　だけどお祭り気分のイベントでも、人との接し方には気を付けて　変にはしゃいた気持ちになると、自分が失礼な行動をとっていても気が付かなかったりします。自分もみんなも楽しく過ごせるように心掛けましょう

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承ください。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

THE KING OF FIGHTERSシリーズ 発行／がうがう本舗

LOVER SOUL





シリアス

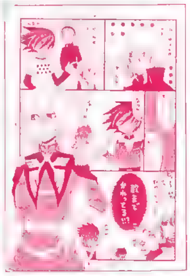
クーラの無邪気な笑顔が凍った炎を溶かしていく……。ネスツ崩壊後のK'とクーラを優しい視線と柔らかな描線で描いた暖かい1冊です。



A5版　44P　オフセット　表紙カラー
600円分無記名小為替（送料込み）
〒121-0061　東京都足立区花畑1-30-3
片桐様方「LS」係

ポップンミュージックシリーズ 発行／蜂ゲノム

ピタゴラ★スイッチ





ギャグ

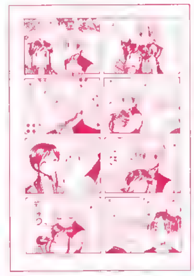
オチの爆発力は低めだけど小技でジワジワ笑わせるタイプのショートギャグ集。清潔感と色気のある絵柄のバランスが独得でステキ！



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋連絡用80円切手（未使用時返却）
〒791-3120　愛媛県伊予郡松前町筒井1451東レAP7-5　門井純子

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 発行／青葉学院生徒会

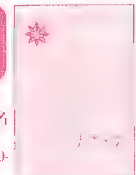
ハチミツ





ギャグ
4コマ

セクハラ魔王・刹那の攻撃に困りつつも彼を見捨てられない純情な響のぽやぽやな日常を描いた連作4コマ集です。絵柄もキュート。



B5版　20P　オフセット　表紙1色
200円分無記名小為替＋140円切手＋宛名シール
〒369-1214　埼玉県大里郡寄居町今市50-3　小林清佳

おなじみのあなたにも新人のあなたにも

同人用語の基礎知識

通販マナー編 2003



牡丹「あたしはジョイさんに進言するぅーッ！（ペンギンで式神攻撃風に突進、ジョイの頭頂部にヒット）」
ジョイ「がほうっ！　ひ、久々に見る攻撃パターンなのでまともにくらってしまった……何ですか一体」
牡丹「あたしたちはぁ！　このコーナーを始めて4年目に突入するわけですが！　その間に新しい読者さんも増えたので、1～2年目にやった通販の基礎知識の復習も意義ある事なのではないかと思いますっ！」
ジョイ「む、右下にある『通信販売を申し込む方への諸注意（以下「諸注意」）』を、一度より詳しく補足した方がよいと？」
牡丹「ハイ！　何よりもあたしが忘れないために！」
ジョイ「……忘れたんですね、また」

通販用語アイウエオ順

●あて名カード：縦5cm、横7cmくらいの紙に自分の郵便番号、住所、氏名を書いたもの。油性ボールペンやマジックなど消えにくいもので書く。なお普通のやりとりの場合は、宛名の氏名には「様」を付けず「行」と書き、送り返す側が「行」を消して「様」と書くのだが、同人誌通販の場合、サークル側の手間を省くために最初から「様」と書いても失礼には当たらない、とされている。
●あて名シール：「諸注意」参照。なお、あて名カードの裏に両面テープを貼った自作シールでも問題は無い。
●切手：送料用の切手は、小さいビニール袋に入れて同封するか、手紙の端にクリップで留めるなどするとよい。
●手紙：書く内容については「諸注意」参照。鉛筆書きはさけ、ペンなどでハッキリ書くように。
●便せん：「諸注意」には「きちんとした便せん」とあるが、市販の便せんなら大体OK。まれに広告の裏、破ったノートの切れ端、メモ用紙などを使う人がいるが、これはサークル側に大変に失礼な行為。なお、キャラクターの絵が印刷されたいわゆる「同人便せん」は、失礼ではないがなるべく無難な絵柄のものを選ぶこと。
●封筒：為替などが透けないように、ごく普通の、中が二重になっている白封筒がベスト。キャラクターの絵が印刷された"同人封筒"は、サークルさんによっては激しく嫌がられる場合もあるので、使用しない方がよい。
●無記名小為替：為替には受取人などを記す欄があるが、ここにだれの名前も書き込まないものを「無記名小為替」と呼ぶ。より正確にいえば「無記名状態の郵便定額小為替」。なお、為替は折りたたまずに封筒へ入れること。



同人封筒はなぜ禁止？

執事「私が見た範囲では、同人封筒を作るサークルさんが昔より減っている気がします。通販で同人封筒禁止にしているサークルさんが多いからかもしれませんな」
牡丹「何で同人封筒を禁止するんでしょうね」
執事「ご家族の方に秘密で同人活動を行なっている方、寮住まいで郵便物が他人の目に触れやすい状況の方などには、封筒を見ただけで同人活動がバレる危険性のある同人封筒はありがたくない、ということでしょう」
牡丹「あたしなら、カワイくてちょっとお色気なやおい同人絵の描かれた封筒や便せんの方がうれしいけどなー」
ジョイ「自分が嫌なことは大抵ほかの人も嫌がりますが、自分がうれしいことをほかの人もうれしがるとは限りませんぞ！　基本的に全く見ず知らずの他人に出す手紙なのですから、ある程度の丁寧さと礼儀は絶対にお忘れなきよう、読者の皆様にもよろしくお願い致します」

ポップンミュージックシリーズ 発行／ハルブ

小麦色の誘惑





18禁
ギャグ
シリアス

人の話を一切聞かないハヤトが登校途中のリュータをほがらかに襲う！　他2本でもややストーカー気味のハヤトが大活躍の1冊です。



B5版　28P　コピー　表紙カラー
代金300円分の小為替＋送料160円切手
〒210-0837　神奈川県川崎市川崎区渡田3-15-10　進藤冬子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼働かでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは市販のラベルシールなどに自分の住所、氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所、氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切　基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は5月20日（火）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text：JOE　学校や会社が新しくなった人もそろそろ慣れた頃でしょうか……当コーナーもレイアウト一新！

テーマ●『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』

本誌前号にて存在が明らかにされた、『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』。今回は関連するサイトとしてイラストを楽しめるサイトをご紹介。ピックアップするキャラクターは前号紹介したキャラクターから、リュウ、ケン、春麗、草薙京、八神庵、不知火舞のキャラをピックアップ。実はどのキャラクターも歴史のあるゲームとキャラクターたちばかり。複数のタイトルからキャラが集まるゲームは、『THE KING OF FIGHTERS』1994年発売（以下K.O.F）から始まったわけですが、昔からのゲームプレイヤーも新規参入のプレイヤーも区別なく遊べるのが面白いところ。イラストサイトでも若い人が昔のゲームキャラのイラストを描いて掲載していると、昔からのゲーマーはうれしかったりする。今回はイラストサイトを中心に紹介するが、攻略系サイトをテーマにする予定もあるので、ぜひとも楽しみにしてくれ！



http://www3.to/oruno

ミナミトライアンフ+　おるの

サイト内には柔らかい線と優しい瞳が印象的なタッチで描かれている、ゲームキャラのイラストが多数掲載されており、ゲーマーなら一度は訪れたいサイト。



http://www3.to/cyan/

S.W.A.K.　松岡清庵

黒地に赤と白が印象的なデザインのサイト。要所要所のデザインがスマートで、センスの良さを感じる。一部ギャグ系のイラストもある。



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/7221/

BLACK PEPPER　美山 よき

『K.O.F』のCG、ショートストーリー（以下SS）、ゲームを楽しめる。ゲームはShockwaveプラグインによる京と庵の着せ替えが楽しめる。一部女性向き。


http://www.uri.sakura.ne.jp/~tora/

虎の巣　虎丸

『ストリートファイター』シリーズのリュウ×春麗大応援サイト。SS、CG、そのほかリュウと春麗に関するグッズなど盛りだくさんの情報が詰まっている。


http://nasou.oheya.to/

BLUE CUBE　しょはーなそう

春麗ほか、各種「ストリートファイター」系キャラのCGを楽しめるサイト。どのキャラもやさしいタッチと色使いであり、のんびりとチェックしたいサイトだ。

不知火舞ラブパワー全開

舞華

http://www5d.biglobe.ne.jp/~naka-y/　なかおか

不知火舞
「餓狼伝説」出身。もはや知らぬ人はいないであろう決めポーズが常に話題の的。

アンディ
こちらも「餓狼伝説」出身。不知火舞の意中の人でもあります。

CG講座
CG作成本の値段は高い！　と思っている人の救世主ですよ。

不知火舞が大好きな管理人のサイトということで、舞（ビックリマン、シスタープリンセスもあり）のCGが大量に掲載されている。一つのキャラクターにいろいろなシチュエーションを演じさせたイラストは、ファンならずともニヤリとさせられるものが多い。管理人いわく、「愛です。一生譲れません」とのことだが、不知火舞への愛情が微笑ましく感じられた。

サイト内にはCG講座（管理人いわく、「超初心者用」）も掲載されており、Photoshopを使用したテクニックとして、線画修正、チャンネル、肌服髪目の塗り方などについて解説されている。これからCGを始めたいという人には、非常に参考になるだろう。


サイトにはいろいろな舞のイラストが数多く掲載されている。舞ファンなら一度は訪れるべし。

パワフルCG掲載

理央のカーニバル

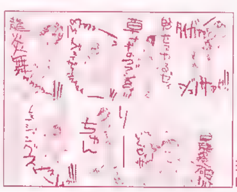
http://hirairio.infoseek.livedoor.com/index.htm　理央

「CAPCOM VS. SNK」
語るまでもなく人気キャラ総出演の2D対戦格闘ゲーム！

「BATSUGUN」
今でも人気の高い、東亜プランの名作シューティングゲーム！

2色イラスト
雑誌の白黒ページの呼び方→2色=白黒イラストのこと。

毎回変わるトップページのイラスト（『CAPCOM VS. SNK』のイラストもあるので、探すべし！）も全部チェックしてほしいサイトで、とにかく楽しめるコンテンツが掲載されている。掲載画像は、「かぶえす」コーナーにある画像だが、そのほかにも「攻略」コーナーで『BATSUGUN』（わかりやすく解説されています）やトレーディングカードが攻略されていたり、「かかとおとし」のコーナーではフィギュアが掲載されている。イラストは、リアル系と2D系を明確に描き分けられているが、どちらもクセが少なくて親しみやすいタッチと色使いになっている。とにかく、掲載写真にピンときた人は、自分の目でチェックしてほしいサイト。


掲載画像はサイト内「かぶえす」コーナー。どれも圧倒的な勢いがあってかっこいい。壁紙におすすめ！



http://home.att.ne.jp/yellow/buntan/

東京特許キャ局　ブンタン

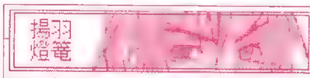
サイト内のCopyright系CGに春麗が掲載されている。丁寧に塗られた色と体のライン、真っすぐに見る瞳が印象的なイラストを多数掲載している。



http://ww4.tiki.ne.jp/~wanco/

WANCO ROOM　犬太

掲載CGは『K.O.F』、『Zill O'll』メインだが、安定した画力と綺麗な色使いが、見る者を納得させるイラストが多数掲載されている。



http://agehachou.fc2web.com/

+揚羽燈篭+　良泪

「拳部屋」と呼ばれるケン専用のコーナーを持ち、『ストリートファイター』のキャライラストを楽しめるサイト。兎に角、ケンを楽しむべし！


http://www.mad-d.org/

MAD DRIVER　ナナハラユウ

『K.O.F』を中心としたサイトで、掲載イラストは同人の取り込みから描き起こしまで、かわいい京と庵のイラストを楽しめる。一部女性向。



http://www2.g-7.ne.jp/~meiga/

百八式　じょん汰

ケンファンによるケンファンためのケンファン同盟。サイトにはケンのイラストが多く集められているが、基本的に投稿（？）によるもの。

『お気に入り』検索サイト

ということで、『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』の登場キャラが楽しみ……インターネットでも攻略サイトやお気に入りのキャラのイラストが楽しめるサイトを探したい！　という人も多いことでしょう。しかも、まだまだ紹介しきれなかったサイトがたくさんあるので、検索方法を教えよう。一般的な検索方法としては、メジャーなキーワード検索サイト、ゲーム専門検索サイトなどを活用することが基本。またWebRingや同盟を活用するのも、サイト探しの方法であるのはご存じの通り。この方法は「ストリートファイター」とか「京&庵のみ」といった特定のゲームやカップリング、キャラクターのサイト探しといったときに重宝する。また、特定キャラクターオンリーのサイトを探したい人には、「1キャラ専門HP集会（http://www1.interq.or.jp/~xate/exper/）」といったサイトがあるので活用してほしい。このサイトの基本方針は、数あるアニメやゲームのファンサイトの中から特定のキャラクターに焦点をあてたファンサイトのみを対象に集めている登録制リンク集ページである。キャラから入るならここは超推薦サイトだ。

『お気に入り』PLUS　『CAPCOM VS. SNK』シリーズでもそうであったが、昔からのゲーマーも新規参入のゲーマーも楽しめるのはすごい。続編を出しても、前作を凌駕するのもすごい。『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』は、『CAPCOM VS. SNK』の流れから、こういった評価をされることが予想される。



神々たちとの戦い、ついに開戦！

**ついに今回「神狩り」へと突入した式神キャラクターたち。
神々との争いの先に待っているものは何なのだろうか？
今回は、新キャラクターを中心に紹介！**

◎イントロダクション◎

神々と人が相争う、
暗黒の時代があった。

2006年12月。
押しつぶされる
ビルの群からそれが始まる。
東京上空に開かれた
巨大な門から出現した、
巨大な浮かぶ城

全長40kmにおよぶ
浮かぶ船の城、
現代まで残る魔術師たちは、
一斉にそれを
"ねじれた城"と表現した。

来るべき神々と人の
最終決戦に合わせ、
現れた武具の城。
人が神々と戦うにあたって
鍛えたという
神狩りの武器を巡り、
新たなる戦いが始まる。

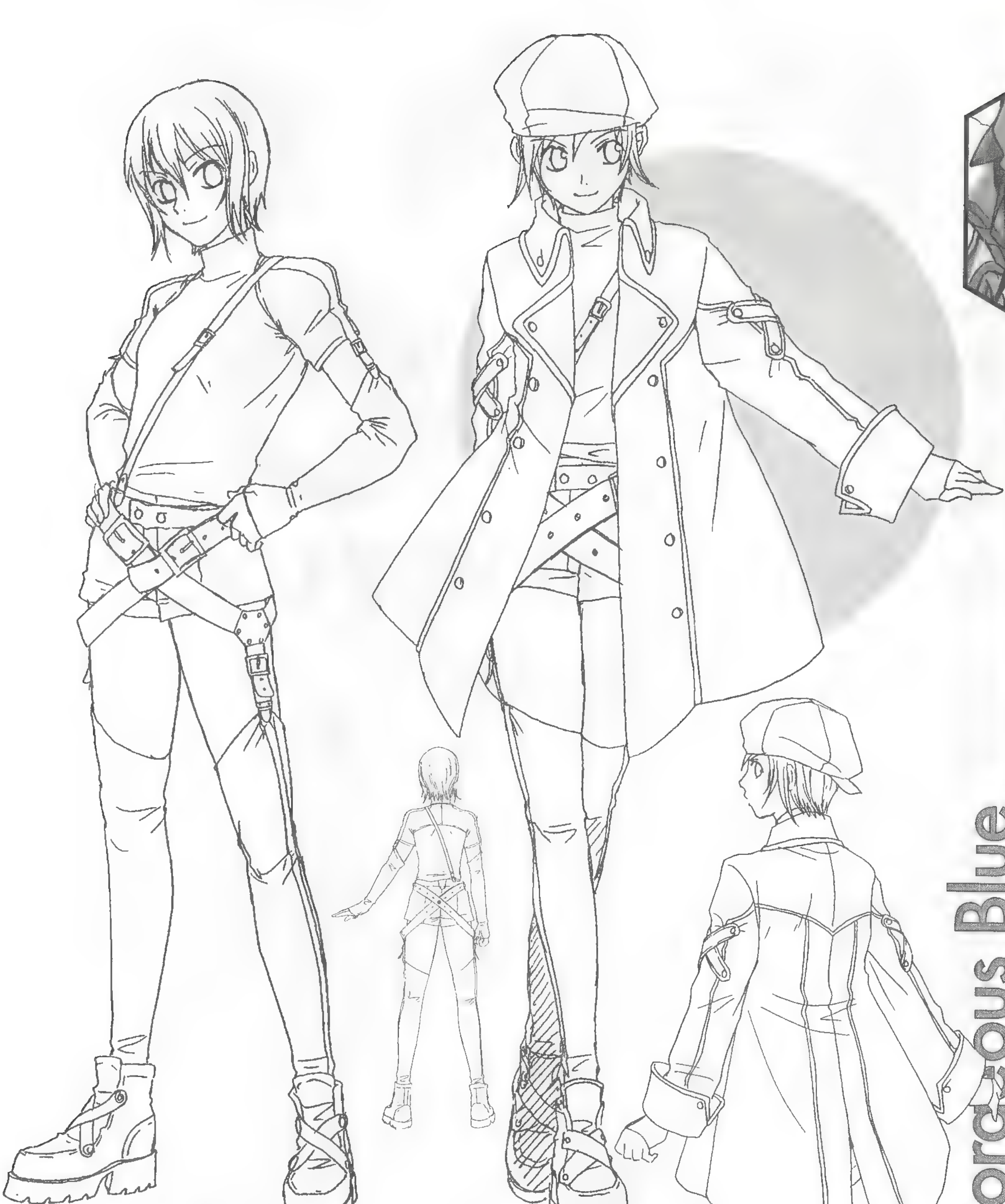
魔術能力を持たない
退魔術師、玖珂光太郎は、
一人の少女を担いで
崩れゆくビルの上を走っていた。

「なんだよ……くそ」

化け物のような神々を
たたきつぶしながら、
玖珂は絶望するほどに
巨大な空の城を見上げた。

前編

式神の城II 設定資料集





ニーギ・ゴージャスブルー

Niigi

Gorgeous Blue

式神の城II◎設定資料集—前編



◎少しだけ背が伸びて、少しだけ髪が伸びた……

彼女は一人の男を捜してこの世界へやってきた。その男と再会するためだけに華麗に闘う、それが彼女の生き様である　式神・グレーター招き猫を堂々と召喚し、以前からこの世界にいたように振る舞う彼女の前では、あらゆる世界法則が意味を成さない。天性の理解力とあらゆる事象に対しての順応性を駆使し、気合と努力と根性でことごとく無視してみせるからである。

淡い絶望を瞳に湛え、ぶっきらぼうに、すべてに興味が無いように振る舞う少女　だが、長い長い迷いを抜けてきた後の彼女にとって、それはうわべだけの姿であり、「青にして群青」「極楽台風」の二つ名の通り、烈火のごとき気性を内に秘めている



◎グレーター招き猫

式神の城III

◎ラフスケッチ◎

◎ファッションにはかなり気を遣っていたらしく、さまざまなパターンが検討されたようだ。



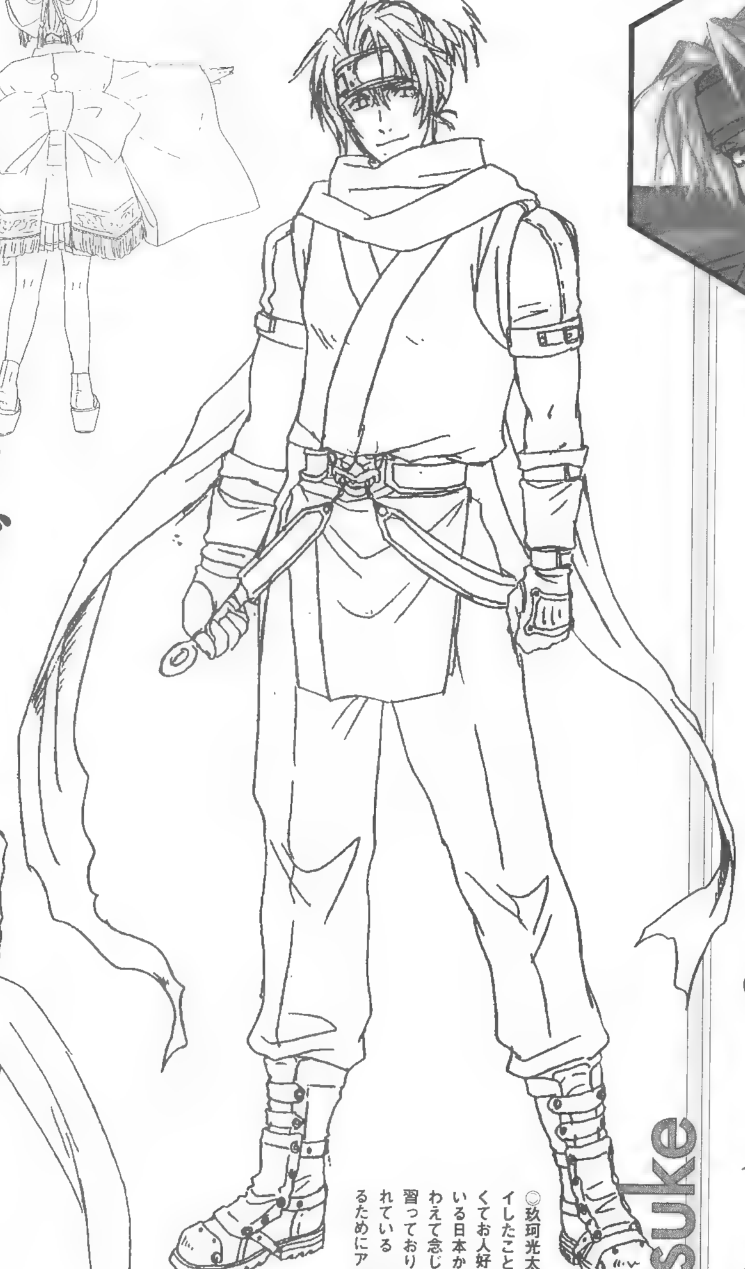
◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎

某ゲームのあのキャラと同一人物ですが、まったく似せてません。ネコが不[illegible]工なのは趣味です。……園田 未来



式神の城II◎設定資料集―前編





Roger ロジャー・サスケ Sasuke



◎玖珂光太郎のライバルを名乗るUSA忍者。玖珂の家にホームステイしたことがあり、そのころからの自称親友でもある。性格は涙もろくてお人好し（ホームドラマを見て号泣する）。根本的に日本を誤解している日本かぶれ　本格的かつ怪しい忍術を勉強しており、巻き物をくわえて念じることで式神を召喚できる。玖珂の父親から術法の数々を習っており、才能がある上に玖珂よりも勉強熱心なため、術法にも優れている　結城小夜の純真さとビジュアルに参ってしまい、彼女を守るためにアメリカ秘伝の忍者刀を抜く



◎キャラクターデザイナーよりひとこと◎

コスプレ忍者です。無駄に美形。個人的見解では、クラフト魂溢れる日暮里と東ハンズ好きな近眼の外人をイメージしました。…園田 未来



◎ワガメちゃん

式神の城 III

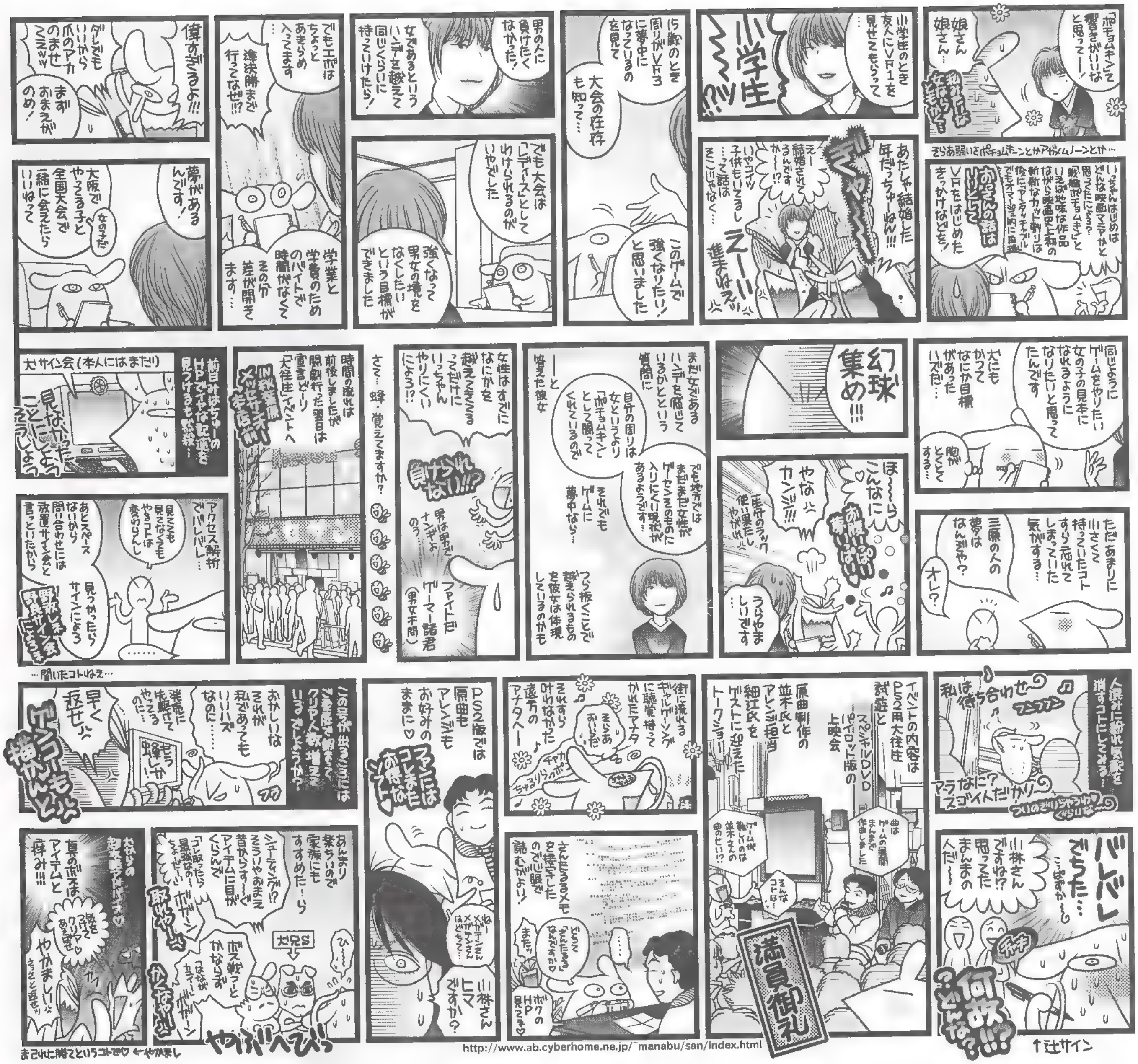
ラフスケッチ◎



◎「アメリカン忍者」という明快なコンセプトだが、逆に特徴付けに苦労したようだ。

つづく


そんなんARIKA
これはアリカの広告による
小林真文
今回盛りだくさん! まずは「とうげき」
その翌日は大往生のイベント取材によるっ♪
とうげきとはご想像の通り仕事に厳しい陶芸家が
気にくわん壺などを激しく割るイベントだが…
イキイキしてますね! ダレもそんな想像しとらんが
まあ大は一瞬こんなの想像したんですが
正しくは「闘劇」
2D3Dあわせたアーケード格闘ゲーム7タイトルの同時全国決勝戦!!!
「まさに闘いの歌劇」
スーパーバトルオペラの開演である!!!
大さんこの日はポカの連続
待ち合わせに指定された「関係者入口」がわからない
どこ~~?
それはどこなのお
遅い!!!
うわあん
「関係者」の作法がわかんない!!
いっつも一般入場させるからだあ~~
ゼハー ゼハー
…でも入場は一般でちたよ♡
そしていよいよ開会式! …の直前にも
あっ! 筱渡さん
どうも! 開会の挨拶がありますんで…
…え?
開会の挨拶がありますんで――
あるから
なに!!?
いや… 挨拶がありますんで…
え!? わ…
私!!?
そんな まさか!!?
ビ
そんな まさか!!!
筱渡編集長による開会の挨拶
「↑があるからこれにて失礼」が正解
3回も言わせちゃった~~
うわあん
「そんなまさか」をいつもやらされてるからだああああ
し…知らないによろ
トーナメント開始
ちゃんと見ろ! 勝負わかるによろか?
えぐ えぐ
バーカ バーカ バーカ
下段…だったのかー…へー
とうかしこくなったよ~
キサマ ホントに!!?
なめんなよ! このゲームならワンコインクリアしたぜ!
やったことあるなら解説いらんか
おい いい勝負
うむ いい下段
ええ! そんな大ですがいい勝負か否かはわかるってなもんです
決勝戦までタンノーしましたとよ
大会を運営しているアクアルージュの山本さんにご挨拶するコトに…
似顔絵の資料!? これでいいスか?
にゃ~~っ
仲よしさん…?
三属の人にテトリス作らせてくれる人どこかにいませんか!?
「10年くらいかけてテトリス2 PLUSフォーエバーくらいやりますよーっ!!」
せっかくだからなにか宣伝していいによろよ?
え?
アリカをよろしく!
いや 自分とこのさ
よその会社の人がよっぽどアリカの広告らしいコト言ってくれるがな
…やるんだ?
いや作れるなら作りたいが…
あとは…
だれかいないかによ~~
ポチョムキンは来てないによろかな…
VF4エボリューションの大会に出場するハズによろ
エボは2日目だからなあ…
ポチョムキ~ン
戦艦規模の御になならちらほらと…
ポチョでムキ~ンの女の子によろよ?
前に大須くんをリアルな絵で登場させたによろ?
会う機会作るから似顔絵はその方向で! 以上! 本日解散!
どゆコト!!?
ビジュアル系ー!!?
←どんなよ…
後日アリカでご対面~~~
ドキドキ ドキドキ
いくらなんでも女の子相手にあああ腹に
ポチョムキンです
よかった! 貴女に会えてホント~~~によかったあ!!!
わあっ
どんな想像してたによろ
ポチョはフツーの娘さんによろ
とても描けない…
その上闘劇では堂々準優勝
女性の立場から見たアーケードゲームのアレコレをレポートするによろ
そうすね!
なにゆえ「ポチョムキン」なんですか!?
ともかくそこかい!
ピカー
あれ?



まこれに勝てというコトで♡ ←やかまし
http://www.ab.cyberhome.ne.jp/~manabu/san/index.html
↑辻サイン

ゲームメーカーの気軽なコメント、 読めます。

GAME MAKER Now!!

ひそかにメーカーさんが減ってきております……今月からしばらくエコールさんがお休みです。そして来月からは、今回のコメントにあるように、クロスノーツ（彩京）さんが永眠です……。

さて気を取り直して、今月の共通質問は……北海道佐々木（高2）君からの質問で、「学生時代にハマったゲームを教えてください」というものです。受験を控えてハマったら大変だけど……それがまたいい思い出になったりするんだけどね。みんなは今を楽しんでくださいね！

KONAMI
コナミマーケティング
広報 横山

共通質問をみて、小学生だったころにファミコン買ってもらうことをエサにアメリカ旅行に連れてってもらえなかったことを思い出しました。「飛行機の座席が三人しか取れなかった」といって、我が子をたった独り日本に残してアメリカに行ってしまったうちの家族。ステキだね（怒）。さあ、「麻雀格闘倶楽部2」で本物のプロ雀士が参戦してますよ。HPで参戦スケジュールを確認できるのでみなさん挑戦してください！

http://www.konami.co.jp/

なんてったって「イーアルカンフー」。

彩京 PSIKYO
AMUSEMENT WORKS

彩京事業部・ゲーム開発部門
あぼーん

十年のご愛顧、ありがとうございました。

。・゜・(ノД`)・゜・

Sammy
サミー 販促GR
川口

アルカディア編集部があるビルの１階は、
いつもカレーの
いい匂いがするですよ。

http://www.sammy.co.jp/

サークルの合宿所にて。深夜に全裸でエレベーター往復。

Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

5月1日より、『式神Ⅱ』のスコアトライアルの受け付けが始まります。
全部で14通りのセレクトが可能になって、これに二人同時プレイも足しちゃって管理が死ぬほど大変になってしまったのですが、これもまあ仕方無いですね。
多くの皆さんのご参加をお待ちしておりますです。

http://www.alfasystem.net/

『怒（SNK）』：ループレバー系はどれも好きでした。

aiky



ゲームEXで「ポチッとにゃ〜」の遊び方の初歩はマスターできましたか？
今度こそ…
プロデューサー Mo仁井谷

http://www.aiky.net/

ボクらが学生だったころによく遊んだのは、トランプの「ナポレオン」だったなぁ

SUNSOFT
サンソフト
今年で27歳・
[illegible]

毎度どーも。毎月ネタに乏しいことで有名になってきたサンソフトです。すっかり葉桜の季節ですが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。最近、携帯電話でゲームを遊ぶのが多いのですが、弊社の上海も、J-phoneならサクセスさん、AUならタイトーさんのサイトで遊べるんですよ。え？　i-modeですか？　まぁ、そのうちに……ね♪

http://www.sun-denshi.co.jp/~soft

高校時代に一番はまったのが、「バーチャレーシング」！　下手でしたが。

CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

あの「ファイナルファイト」がiアプリ(504専用)となって登場したぞ！
アクセス方法は「iMenu」→「iアプリサーチ」、もしくは「iMenu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ゲーム1」→「ミニゲーム」→【カプコンパーティ】。
ゲームセンターでの興奮がキミのケータイで蘇るぞ！

http://www.e-capcom.com/

『たまごっち』

ADORES
アドアーズ
松沼

今年も年間キャンペーンの季節がやってまいりました。今回のテーマは「Aスタイルキャンペーン」ノートパソコンをはじめ、豪華賞品をご用意しました。盛りだくさんのイベントも企画しましたので、ふるってご参加ください。最新ゲーム機情報も載っているアドアーズニュースも同時発行です！

http://www.gamefantasia.jp/

What if?ですね。出会わなければ今ここにいません。

Seibu KAIHATSU INC.
セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、マスター前で昼夜逆転生活な5号です。
昼夜逆転していても、普段通り生活できてしまうところに行動範囲の狭さと、コンビニへの依存度の高さを実感してしまいます。
そんなわけで、新作メダルゲームもうすぐ発売!!　かな?

『テトリス』

G.rev REVOLUTION
グレフ
アキラ兄さん

「BORDER DOWN」簡単攻略法。
1：たくさんBレーザーを使いましょう
2：ボスで死ぬくらいならBレーザーでごり押ししましょう
3：1面につき1回程度のミスはどうってことありません。
毎面ボーダーを上げれる程度に稼いでおきましょう
まずは頑張って最後まで行ってみましょう。真の「BORDER DOWN」はそこから始まります。それではご健闘を祈ります。

http://www.grev.co.jp/

『アフターバーナーⅡ』の200円/Playにはハメられました。

av
アミューズメント
ヴィジョン
広報ウエ

アミューズメントヴィジョンホームページをただ今リニューアル中。この号が発売されるころにはリニューアルしたホームページを皆さんにお届けできているハズ！　使いやすくて面白いホームページを目指して日夜頑張っているので、一度覗きに来てくださいね！

http://www.amusementvision.com/

『ファイナルファイト』です。よく友人と二人プレイしてました。

SEGA
セガ
AMパブリシティ企画室
田中

4月5日、6日ともに残念ながら天候に恵まれなかった「GameJamStorm」。それにもかかわらず多くのユーザーの皆さまにご来場いただきましたことをこの場をお借りしてお礼申し上げます。三つの全国決勝大会はそれぞれに熱戦が繰り広げられ、新しいヒーローの誕生はそのゲームの新たな可能性を示すものでもあります。これからもセガ製品をよろしく!!
イベントに関する詳細はhttp://am.sega.jp/

学生時代はやっぱり『インベーダー』ですね。ヘタだったけど。

cave
ケイブ
広報F

携帯ゲームサイト「ゲーセン横丁」では、ただ今PS2版『大往生』のネットランキングを実施中！『大往生』でスコアが5位以内に入ると発行されるパスワードを"ゲー横"で登録。すると全国ランキングが見られるのです。会員でも非会員でも登録できるけど、せっかくだか登録してね〜ん。

http://www.cave.co.jp/

ダイヤモンドゲーム。アナクロなのよ。

ARIKA
アリカ
小林

PS2『怒首領蜂 大往生』好評発売中です。アーケード版の移植はもちろん、練習に適したシミュレーションモード、オリジナルのデスレーベル、そして何といっても見逃せない攻略DVDと超充実の内容！あの難易度にアーケードで苦しんだ方にも、これから『大往生』を始める方にも、オススメの1本です。

http://www.arika.co.jp/

アーケードで強いて挙げれば『戦国エース』。一体、何年前？

Fuuki
フウキ
エイトマそ。

みなさん。ゴールデンウイークですね。
学生時代にお金がなかった私は
いつも近所のゲーセンに入り浸りでした。
みなさんはどうですか？

『UFOキャッチャー』『ストII』ぐらいが一番燃えました。

ノイズファクトリー
by 新人事務

無事に3月を乗り越え、新年度の4月がスタートしました。新入社員も入り平均年齢が少し若くなったノイズです。
開発部署では別働部隊が修羅場に突入したようです。（5階は不夜城と化している……。）

http://www.noise.co.jp/

なぜか「チェルノブ」。あの動きに心が癒された記憶が……。

SEGA-AM2
たくあん

たくあんです。「GameJamStorm」いかがでしたか？ 4月下旬移動の『バーチャコップ3』や歴代バーチャファイターがプレイできるお祭り的イベントでした。格闘新世紀IIでは、度肝を抜く白虎双掌打で南アキラ氏が優勝し、大覇王に昇格しました。準優勝のへるる氏も劇的な試合を数多く魅せてくれました。皆さま、本当にありがとうございました。 http://www.sega-am2.co.jp/

『バーチャファイター2』と『スペランカー』です。

PLAYMORE
プレイモア
門脇

www.playmore.co.jp

春うらら～♪いかがお過ごしでしょうか(*^。^*)
近々お目見えのタイトルは、メタスラシリーズ最新作の『メタルスラッグ5』に『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』、乞うご期待！ 今年も馬車馬のように働いて（？）嵐のごとくリリースです。また、皆さまにより楽しんでいただけるようにというコンセプトのもと現在コミュニティサイトも企画中ですので、こちらもお楽しみに!!

ときメモ！

バンプレスト
タグリン

皆さん、はじめまして！ 今月から天笠に代わり、わたくしタグリン（独身女・2●歳）がこのコーナーの担当を務めます！ どうぞ、よろしく♪って、いってもそんなにゲーム詳しくないのよ～。だから、アルカディア読んで勉強しなくっちゃっ！ アルカディアさん、そんな私ですがよろしくお願いします！

http://www.banpresto.co.jp/

『スーパーマリオブラザーズ』！ 小学生の時にはまりました。

sega rosso
セガ・ロッソ
レナッチ

「GameJamStorm」の「史上最速伝説」はおかげさまで大盛り上がりでした。皆さま、ありがとうございました～。これも皆さんがこのゲームを愛してくれたおかげです。これからもどんどんプレイしてくださいね！ 6月26日にはPS2版も発売されるのでこちらもよろしく～。また全国大会ができるといいなあ。

http://www.segarosso.com

『バイオハザード』。これをやるために初めてPSを買いました。

WOW ENTERTAINMENT
ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

5月の中旬に、アメリカで行なわれる「E3ショー」、世界最大規模のゲームショウに向けて現在大忙し。アーケードゲームの出展はないのですが……。今月号で『THE HOUSE OF THE DEAD III』攻略は最終局面。最終ボスの攻略が掲載されています。わずかなミスが命取りになる『運命の輪』。今月号を読めばすべてが分かる!? 攻略ページ（97ページ）に急げ!!

http://www.wow-ent.co.jp

『ストリートファイターII』です。

VISCO
ビスコ
広報
穀雲（匿名）

新入生・新社会人、そして普通の人たちと皆様楽しく過ごしておりますか？
こちらは新しいゲームの構想が芽を出し始めました。新しい気持ちで頑張っていきますのでよろしくお願いします★

http://www.visco.co.jp/

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の1。

TAITO
タイトー
松桐坊頭&みう

松：のどかだのう、こういうときは寝るに限るな。
み：寝ないでください！『式神の城II』稼動開始です。
松：式神かぁ……困った時にプログラムまでしてくれるとっても便利なやつなんだよ。うんうん。
それに、締めきりが近づくとテンションが上がっていつもの8倍で作業するから助かるよホント（ぼそ
み：なんか違うような気がするんですけれども

『ムーンクレスタ』と『トランキライザーガン』かな？ 今の人知ってるかな？

Warashi Inc.
童
佐々木

『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』の稼働は今春予定となっておりましたが、各キャラクターの特性を絶妙なバランスに調整させていただこうと今夏にさせていただきます。各キャラクターが信じる美学の下に麻雀をするようになっておりますのでゴンやイチローも例外ではありません。そして優のあんな麻雀も……。

http://www.warashi.co.jp/

『ガントレット』

Hitmaker
ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

無事「GameJamStorm」も終わり、ちょっとひと段落と思いきや、すぐ目の前に『アヴァロンの鍵』が。そして『バーチャロン マーズ』がPS2で登場！ さらにその後には・・・!? うーん、まさにヒットメーカー怒涛の快進撃。今後もアーケード業界を牽引するべく頑張っていくので、応援ヨロシク！ っていうか、休み欲しいー、温泉いきてー！ http://www.hitmaker.co.jp/

やっぱ『ファンタジーゾーン』かなぁ（小学生時代）。

TAKUMI
タクミ
只石

春の陽気のせいか、眠たい日々を過ごしています。
朝起きてアクビ、仕事中にアクビ、飯時にアクビ。
小さいころから私は、どうも春になると眠ってしまう性格のようです。
眠気覚ましに、効果的なものってないでしょうか？

http://www.takumi-net.co.jp/

専門時代に『スペランカー』を知り、微妙な難しさにハマってしまいました

質問箱コーナー

今月からこの囲み記事はちょっと主旨を変え、読者の皆さんから寄せられる、本誌に対する質問などに答えていきます。素朴な疑問から、メーカーさんに対する質問など、ご意見をお寄せくださいね。

ではさっそく、今月の質問に行ってみましょう！

Q. アルカディアのライターになりたいんだけど、どうしたらいいの？

A. まず最低限の条件がいくつかありますので、それらを解説していきましょう。

1：18歳以上
親の保護下から独立し、自己で責任を取れる人。

2：東京近郊在住
編集部と大多数のメーカーが都内近郊にあるため、東京近郊に住んでいる必要がある。地方在住は不可。

3：時間が自由になる
打ち合わせや取材などの多くは、平日の日中に行なわれるし、ゲーム大会や大型のショーなどは土・日・祝祭日に開催される。これらに柔軟に対応するため、いつ何時でも動ける必要がある。

これらを踏まえたうえで、重要なことがこの二つ。

4：ゲームの腕前
ゲームがうまくないと仕事はできない。ただうまいというだけではなく、対戦だったら「●●全国大会優勝」、シューティングだったら「●●全一スコア保持」、といったような肩書きがあれば、なお良い。

5：自己PRがうまい
伝えたいことを言葉だけではなく、文字としてちゃんと伝えられるか？ ってことが重要。これ以外にも、「自分はアルカディアでこんなことがしたいんだ！」ってこともアピールしてください。

年中募集はしていますので、これらの条件を良く読んで、写真付き履歴書で応募してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「アルカディア質問箱」係

TECMO
テクモ
つっちー

ぼ～～っとしてたら花見しないまま桜が散った……。
大ショック!! というマヌケな私。
さてさて、日本ではGWまっただなかではありますが、今年もE3の時期が近づいてまいりました！ 昨年に続き、皆さんが「アッ！」と驚くような大発表を盛りだくさん行なう予定ですので、お楽しみに!!

http://www.tecmo.co.jp/

『バーチャファイター2』……っとテクモの面接で言ったので、きっとそうなのでしょう。

namco
ナムコ
新井

ゲームばかりやってると目が悪くなる。でも、ゲームがしたい。そんな貴方にお奨めなのがビッグスウィートランド。しかも運がよければ景品までもらえてしまう。まさにアメリカンドリーム。ニューヨーカーノアタリマエー。目印はお店でひときわ目立つ大きな外観。ビッグスウィートランドは7月くらいから絶賛稼動中予定です。

http://www.namco.co.jp/

あくまでビデオゲームの中でという意味だね？ じゃあ、『テトリス』。

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

先月まで続いた怒濤のリリースラッシュも、今月はちょっと一息。そのかわり、というわけではないでしょうが、『ナムコ アーケード80'S』という特濃な1枚がリリースされるので要チェック！ 久々にマスターも戻ってきました。

ナムコ アーケード80'S／ナムコ



黄金時代に触れられる逸品！

サイトロンが放つ新たなレジェンドシリーズ「アーケード80'S」の第三弾。80年代のナムコといえば、VGMが芳醇な時代だ。本作ではその時期のナムコ作品から、CDで未発表の楽曲をフォローし、さらに「パック&パル」「ラリーX」など、音源の発表自体が初めてというタイトルが多数収録されている。

なお、「ポールポジションⅡ」「イシターの復活」「ワンダーモモ」はボーナストラック。CD化されていない曲はもちろん、既発表曲も今回新たに基板からレコーディングされ、"全曲収録"を達成している。「ワンダーモモ」に関してはゲーム未使用曲までも収録！ 聴き所満載の一枚に仕上がっている。

SCITRON DISCS／SCDC-00272　5月21日発売　¥2,940（税込）

【収録タイトル】・ジービー　・ボムビー　・キューティQ　・ギャラクシアン　・タンクバタリアン　・キング&バルーン　・ボスコニアン　・ラリーX　・ゼビウス　・スーパーパックマン　・パック&パル　・ポールポジションⅡ　・イシターの復活　・ワンダーモモ

神出鬼没

VGM喫茶

[illegible]

マスター　ん、ども、久方ぶりのマスターです。今回はね、サイトロンから発売されているナムコ・ゲーム・ミュージック VOL.1&VOL.2」について、意気軒昂に語り尽くしていきたい。例によってお客さまに、サイトロンのスチャラカ部長であるところのマウント二田氏（バッフ・クラン人似）をお招きした。

マウント　うむ。盛り上がってる？

マスター　まあ、ぼちぼち。で、今回は「ナムコ・ゲーム・ミュージック」……いわば、八〇年代後半のナムコ・ベル・エポック期の楽曲について、語っていきたいのだがね。

マウント　収録されているのは「源平討魔伝」や「妖怪道中記」あたりか。ああ、あのころ、って感じのラインナップだなあ。

マスター　「スカイキッド」も聞き逃せないな。ゲーセン子ゼルの戦意高揚歌として、多くの人間の耳に残っていると思われるよ、うん。

マウント　それにしても、よく当時の音源で、ここまで軽妙なマーチングサウンドを作れたもんだな。感心するよ。

マスター　必要以上に耳に残るしな。

マウント　最近のVGMは耳に残らないとよく言われるが、いっそのことPSG音源で曲を作ったほうが、VGMとして色濃くアピールできるのではないかな。

マスター　斬るね、マウント。

マウント　おうよ。

マスター　個人的に推したいのは、「VOL.1」の方に収録されている「サンダーセプター」かなあ。ちょっと、コレに関しての思い出話なぞをかましてよいかね。

マウント　存分に参られよ。

マスター　「VOL.1」に収録されてる「源平」や「リターン・オブ・イシター」の曲は、ラジカセ持ち込みでこっそりと直録りしてたんだけどね（違法）。「サンダーセプター」だけは、当時通ってた佐世保キャロットのカウンターの真横に置いてあってな、おいそれと音を録ることができなかったのさ。

マウント　なるほど。それで、ようやくレコードに収録されてこりゃウッハリ、という具合になったのか。

マスター　で、実は改めてレコードで聞いてみたら、俺が「サンダーセプターの曲だ」と思っていた曲とは、全然違うものが入っていてな。ゲーセンで流れていた曲を、俺は自分勝手に編集して"こんな曲だ"と思い込んでしまったんだな。

マウント　俺的サンダーセプターだったわけか。

マスター　ゲーセンではドラムパートが全然聞こえていなくて、自分勝手にリズムを付けてたのを思い出したよ、うん。

マウント　実に壮大な耳だな。しかし、昔は「このゲームの曲がいい」と言われても、ゲーセンでは聞こえにくくて、どうにもならなかったものさ。



ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1／ナムコ
SCDC-00217　発売中　¥2,310（税込）
ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2／ナムコ
SCDC-00234　発売中　¥2,310（税込）

それゆえ、「本当にいいと言うのなら、ゲームの音だけ抽出して聞いてみるか」というノリで、確認のためにレコードとかテープとかを買い求めていたと思うのさ。

マスター　今は、ゲーセンで曲をしっかりと聞いた上で、決め打ちで買うからな。

マウント　そう考えると、VGMのアルバムが持つ意味合いも、昔とは少しばかりその姿を変えてきたといえるだろう。

マスター　いえるかもな、うん。

（つづく）

ゲー事典　今月はマスターが久々に登場、しかも大スペースということで、ノリノリでした。原稿の早さにもそれが表れていました。さて、VGMリリース情報ページ「デジタル・ディスク・アーカイヴ」は、次回から大リニューアルを敢行します。今まで以上にVGMの最新情報を分かりやすくお届けする所存ですので、変わらぬご愛顧をよろしくお願いします。

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "GuiltyGear"series, "A.S.H."

featuring 盛山 浩一

「GUILTY GEAR XX #RELOAD」も発売され、ますます波に乗るギルティギアワールド。そんなギルティギアシリーズにおいて、重要な構成要素の一つがBGMのハードロックサウンドである。今回はギルティギアシリーズのサウンドアレンジや楽曲提供など、ギルティミュージックを支えているミュージシャン・盛山浩一氏にインタビューを行なった。GGXXのサントラを演奏する"A.S.H."のメンバーとしても活躍する盛山氏の近況、音楽的背景、そして次号より氏が執筆する新連載コラムについての意気込みなどを伺った。

気付けは生活の中にあった音楽

——まず、盛山さんがギルティギアシリーズに参加されたきっかけを教えてください。

盛山 分かりました。シリーズのサウンドディレクターである鈴木さんから、声を掛けていただいたのが直接のきっかけです。DC版「GGX」、「GGX plus」、「GGXX」のサウンドに参加し、楽曲のアレンジ、それにキャラセレクトやエンディング曲の作曲を手掛けました。

——そしてそのレコーディングメンバーで「A.S.H.」を結成されたのですね。今後の活動予定は？

盛山 1月のA.S.H.ライブは、蓋を開けてみたら皆さんの反応がかなり良かったんです。それで私たちも味を占めたというか（笑）、「ゲーム音楽のライブもいいものだな」と思ったんです。今時、一曲一曲のイントロで（客席が）沸くというのは、なかなか無いですからね。

——A.S.H.の活動は、[illegible]たちも楽しみにしているのですね。

盛山 ええ。残念ながら、そんなに頻繁にライブはできないと思いますが（苦笑）。

HPの掲示板などを見ると、普段ライブハウスに来ない人が参加してくれたという書き込みもあったんです。A.S.H.の活動がゲームをプレイしている人たちと、音楽をやっている人たちの接点になれればうれしいですね。

——GGXXのプレイヤーをライブハウスに呼んだA.S.H.の功績は大きいですね。

盛山 そういうニーズがあるなら、これからもやっていきたいな、と思っています。

——盛山さんが担当する楽器「キーボード」のゲームも有りますよね（笑）。ところで、盛山さんが音楽を始めたのはいつころになるのでしょうか？

盛山 子供のころに、ピアノを習わされたのがきっかけですね。僕らと同世代、もしくは男性でピアノをやっていた方は皆さん思っているみたいですが、ピアノ教室に通うのがスゴク嫌だったんですよ。

——ピアノを習っていた方はそうおっしゃいますね。それでは、音楽が面白くなり始めたのは？

盛山 中学二年の時に、受験のために音楽をやめたんです。それからですね、面白くなったのは。やはり音楽は、強制されていると面白味が無いんですよ。自発的にやりたいと思わないとダメですね。

それに、当時はYMOが出てきて、「キーボードが主役になれる音楽があるんだ」と認識した点が僕にマッチしたんでしょう。でも、今思うとピアノを習っていたことは、両親に感謝すべきことだったんでしょうね。生活の中で、演奏できるものとして音楽があったのは大きいですよ。

——お気に入りのアーティストで、最初に[illegible]のは？

盛山 実は、子供のころの特撮ヒーロー主題歌だったりします（笑）。初めて自発的に欲しいと思って買ったのは、ピンクレディーの"サウスポー"です。出身地が同じ静岡で、[illegible]が左利きだったというのも[illegible]の琴線に触れていました。

その後、所ジョージさんにハマり、[illegible]アルバムを[illegible]ほど聞いていました。ロック系の初めてだとコージー・パウエルのソロアルバム「Over the Top」ですね。自分で[illegible]と思いますが（笑）。



ゲームでは、特に3Dの対戦格闘が好きだという盛山さん。[illegible]



盛山さんによるコラムのタイトルはヒミツ。期待せよ！

新コラムはどんな内容に？

——それでは、次号より始まる新連載コラムの趣旨を教えてください。

盛山 まず一つとして、ゲーム音楽の作り手側から実情などをお伝えする、という狙いがあります。ゲーム音楽の仕事を頂くようになってから、ゲームでの音楽の扱われ方を知りまして、だんだんと「随分辛い思いをしているんだね、音楽も」というのが分かってきたんです（笑）。メモリ容量の制限であったり、音色を使い回さなければいけなかったり…。

そんな苦労の果てに作成されたVGMを、ユーザーの方は立場的に自由奔放な意見が言えるじゃないですか。でも、音楽を作っている側はこんな風に大変なんですよ、というクリエイターのスタンスから見た見解を、折に触れてお伝えできればと考えています。

また、音楽全般の知識についても、興味を抱いていただけるように執筆したいと思います。僕のように音の仕事をしている立場からすると、例えば「このゲームに、この音楽は合っていないのでは？」とか、個人的な意見ですが「硬派なドライビングゲームに、BGMは要らないんじゃないか？」とか、[illegible]音楽に対して向き合って考察してしまうんです。

僕はプレイヤーの方々が、どのようにゲーム中の音楽を意識しているのかがまだ[illegible]らないのですが、コラムを読んでいただいて、より音楽を意識して、ゲームをプレイしていただけるようになればうれしいですね。

それから、時々は猿渡編集長や特別ゲストをお招きして、音楽トークをするといった企画もやってみたいですね（笑）。

——それは非常に楽しみです。では最後に、読者へのメッセージをお願いします。

盛山 客観的に見て、ゲームの技術は加速度的に進歩していますよね。「バーチャファイター」と比較して、「バーチャファイター4 エボリューション」なんて、生身の人間が動いているみたいじゃないですか。ゲーム音楽も「GGXX」のように生演奏が流せるようになるなんて、一昔前では想像もできなかったと思うんですよ。

そしてこれからも、ゲームの進化の中でゲーム音楽も発展し、常にゲームと関わっていく存在でしょう。そんなゲームとVGMの行く末を、コラムを通して読者の皆さんと共に、見据えていきたいと思います。

（4月15日・高田馬場 専門学校ESPミュージカルアカデミーにて収録）

Profile

盛山[illegible]（せいやま[illegible]こういち）

ギルティギアシリーズでアレンジや作曲を手掛ける。GGXXバンド"A.S.H."のキーボーディストとしても活躍するミュージシャン。[illegible]生まれ、[illegible]、出身地：[illegible]

ゲー事典 というわけで、今月で「INTERVIEW OF THIS MONTH」は終了します。今まで同様、VGMコンポーザーの方へのインタビューは、ほかのページで取り上げていく予定なので心配ご無用。そして、次回からは盛山さんの音楽コラムがスタートします。果たしてどんな内容になるのか？ 第一線で活動するミュージシャンの貴重なお話なので、楽しみにしていてください。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

迫り来る弾幕との熱い攻防が楽しめるシューティング。最新タイトルが目白押しの機会を活かして、独特な緊張感と面白さを体験してみてはいかが？

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：斎藤コーキ

今月のテーマ
『シューティング』

▼あ行▲

当たり判定【あたりはんてい】hit area
□開発
画面上のキャラクターグラフィックに合わせ、プログラム上で設定された接触判定の俗称(同)ヒットチェック、コリジョン)。ほとんどのシューティングではアウトラインよりやや小さめの～が設定されてきたが、近年に加速。「弾避けの面白さ」を前面に押し出した名作『怒首領蜂』(1997年　ケイブ)の登場によって、見た目に反した極小の自機判定を持つタイトルが氾濫。その流れは止まるところを知らず、近年では自機の～が本当に1ドットしかないタイトルなども存在している。

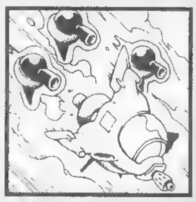
安地【あんち】safety zone
□テクニック□現象
「危険が及ばない安全な避難場所」を意味する「安全地帯」が転じて、「自機を操作しなくとも、一切の敵弾が当たらない安全な場所」を表すようになった造語。開発者たちが熱心に敵弾の軌道、アルゴリズムの研究を続けた結果、近年のシューティングゲームにおいては、純粋な意味の安全地帯は絶滅寸前状態にある。近年では「一時的に、敵弾が当たらないポイント」を表す際にも～が用いられている。



撃ち返し【うちかえし】Retaliation attack
□システム□現象
①敵機を破壊した際に「自機をめがけて、弾を撃ち返してくる」ことから命名された、敵機の攻撃パターンの一つ(同)撃ち返し弾)。その草分け的な存在となったのは初代『グラディウス』(コナミ／1985年)で、二周目が存在するタイトルに数多く採用されている。
②「攻撃に対する反撃」といったニュアンスから、ゲーマー同士での会話や議論へのレスポンスを表すようになった造語。例＞「あの人ってさ、うかつにツッコミ入れると……撃ち返しキツくない？」

エネルギー干渉【えねるぎーかんしょう】Energy interference
□システム□現象
レーザー同士の軌道を合わせる事により、互いが持つエネルギー量が干渉、増幅されること。空想科学システムの代表格(同)レーザー干渉)。元々は『メタルブラック』(1991年／タイトー)に搭載された独自システムだったが、その後『Gダライアス』(1997年／タイトー)にも採用。近年では、『ボーダーダウン』(2003年　グレフ)で、志を受け継いだスタッフにより復活を遂げる。

オプション【おぷしょん】option
□システム□プレイヤー
独立した攻撃因子を持った、自機(敵機)に付随するタイプの護衛兵器を指し示した造語(類)ビット、ポッド)。その語源となっているのは『グラディウス』シリーズに登場したパワーアップ・オプションで、自機の動きをトレースするタイプのオプションは「グラオプ」とも呼ばれる。



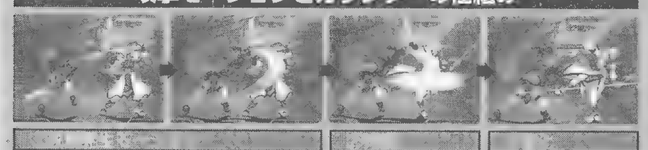
▼か行▲

切り返し【きりかえし】cutback
□テクニック
自機を狙ってくるタイプの敵弾を、回避&誘導するための基本テクニック。敵弾を避ける時、画面端へ追い込まれる前に、自機を大きく動かして敵弾を引きつけ、逃げ道を作っていく。この際に重要となるポイントは、「敵弾の引きつけ」と「移動タイミング」の二つ。ある程度の慣れは必要だが、これをマスターしておけば、格段に生き残る確立が高くなっていく。

▼さ行▲

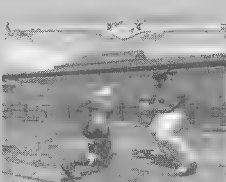
自爆【じばく】suicide explosion
□システム□プレイヤー
自ら爆発して自滅すること。主に敵のボスキャラクターが～することを指す。スコア稼ぎを目的とした対ボス戦闘の長時間化を防ぐため、開発者が考案した苦肉の策のひとつ(類)永パ防止キャラ)。近年では、ほとんどのボスキャラクターがタイマー式の自爆装置を内蔵している。また、稼ぎを意識し過ぎたプレイヤーが、簡単なミス(同)凡ミス)で自滅した場合などにも用いられる事が多い。

攻撃モーションとカウンターの仕組み



3D対戦格闘

①の間に攻撃を当てれば、ダメージ増加＋状態変化が発生。浮かせ技ヒット時の高さなども変化する。



『バーチャ』シリーズでは、③中ヒットで硬化カウンター発生。カウンターと同等な効果を得る。

2D対戦格闘

①の間に攻撃を当てれば、ダメージ増加＋行動不能な時間の延長が一般的。限定連続技などが決まる。



近年のタイトルは、3D対戦格闘と似た状態変化を誘発させるゲームが多い。

比較的よく耳にする機会も多いと思うカウンター（counter）とは、「逆らう、反撃する、逆襲する」などの意味を持った英単語。これ以外では、ボクシングなどの格闘用語として攻撃を「打ち返す」ことを指し、アーケード用語としても対戦格闘では同じような用途に使われている。

対戦格闘におけるカウンターの発生条件は、「相手の攻撃に対して、それが発生するまでに何かしらの攻撃で潰す」ことで成立。その走り的な存在は『ストリートファイターII』（1991年／カプコン）にあった「ブランカのローリングアタック潰し」。タイトルごとに細かな違いはあるが、カウンターを取られた側のキャラクターにダメージ増加などのさまざまなデメリットが発生していく。

上記以外にも、ドライブで「ドリフト中にハンドルを進行方向とは逆に切ることにより、車体が流れるのを防ぐ」テクニックの俗称としても用いられている。

[illegible]

ゲーマー登竜門

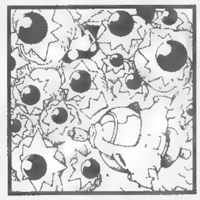
今月のお題
「カウンター」

今月のお題は、対戦格闘の駆け引きに深みを出す「カウンター」システムについて。不利な状況[illegible]れてみても、基本的に[illegible]ことはないんですよね。

遊技語録 薦め
用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼た行▲

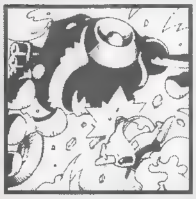
弾幕【だんまく】barrage
□現象
大量の敵弾が放射されているさま。近年は、『怒首領蜂』（1997年／ケイブ）のような画面全体を覆い尽くす大量のばらまき弾が増加している。ケイブ作品に代表される、物量で攻める遅い弾が主流の作品を特に～シューティングと呼んだりもする。一点から放たれる～は弾の種類と撃ち方で美しく多彩な幾何学模様を描き、アート作品の発表会的な趣すらある。



▼は行▲

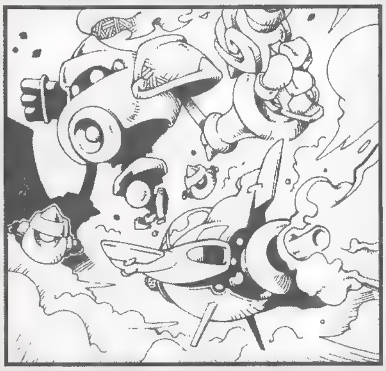
早回し【はやまわし】addition enemies
□テクニック□システム
敵を早く倒す事で、追加の敵が出現する現象。これが可能かどうかは、敵の出現パターンの設定によりけりで、むしろ少数派。『マクロスⅡ』（バンプレスト／1992年）は、～がハイスコアのすべてを握っていた極端な横シュー。先日登場した『式神の城Ⅱ』でも可能だが、～を優先させるのが、必ずしもベストというわけではない。

張り付き【はりつき】sticking
□プレイヤー□テクニック
敵に接近あるいは重なって撃ち込む事で、ダメージ効率を高めるテクニック。画面上に存在できる弾数が少なくても、張り付けば高密度のショットを撃ち込む事で瞬殺できる事もある。ただし、最近はセミオートorフルオート連射が標準装備されているものがほとんど。連射の必要がないかわりに、～が効果的に使える状況は減少している。とはいえ、サブウェポンのミサイルや、ワイドショットを全弾当てる、という見地からまだまだ有効だ。



復活【ふっかつ】revival
□プレイヤー□システム
残機制のゲームで自機がやられると、その場で次の自機が登場して継続するシステムが一般的だが、かつては最弱装備で特定地点まで戻されるものが主流だった。そのため残機でゴリ押しすることはかなわず、プレイヤーは各ポイントでのパターン作成に取り組む事を余儀なくされた。装備を完全に立て直す事を～パターンと呼ぶ。全面通して～が極めて困難な作品や、そうでなくても難所の一カ所や二カ所はあるもので、やられると一気に脱力してしまうこともしばしば。そのかわり、パターンをイヤでも詳細に覚えられるという副次効果があった。このタイプの作品は『グラディウスⅣ～復活～』（1998年／コナミ）からご無沙汰である。

ボム【ぼむ】bomb
□システム□プレイヤー
回数制限のある特殊兵器。基本的に威力が高く、敵弾を消したり、自機が無敵になるなどの効果が付随している場合も多い。～の存在は、敵がどんな凄まじい攻撃をしてもよいという、一種の免罪符になっているフシがある。初出は『タイガーヘリ』（1985年／タイトー）のボンバー。つづりはbomberで、正確な発音はボマーになる。たまに気の利いた名前が冠されていても、プレイヤーには～、またはボンバーと一緒くたにされやすい。



▼ら行▲

ランク【らんく】rank
□システム
ここでの～は、テストモードの設定項目ではなく、特定要因でプレイ中に変化した難易度を指す。パワーアップは○段階まで、スピードは○速まで、といった独自のアプローチが重要な作品もある。『パロディウスだ！』（1990年／コナミ）のスピードや『バトルガレッガ』（1996年／ライジング）の総発射弾数は特に顕著で、プレイヤーは細心の注意を払った。爽快感を求めてプレイするなら、何かを我慢するのは本末転倒な感があるが、最近では心置きなくパワーアップできる作品が多い。

ループ【るーぷ】loop
□システム□プレイヤー
全ステージクリア後再び一面に戻され、半永久的に周回を繰り返せるシステム。太古の昔（80年代）のアーケードゲームは～するシューティングゲームが当たり前だったが、1コインで丸一日遊べてしまう例も少なからずあり、インカム面の問題で自然淘汰された。～制最後の作品は『グラディウスⅣ』。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ハイスコア」や「VGM」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ～！宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

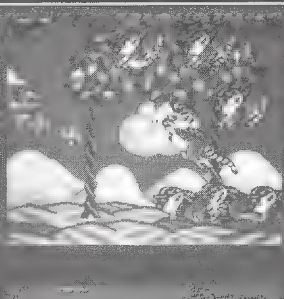
ザ・編集部スラング

ナイスボム【ないすぼむ】
Nice Bomb
まさに今しかない！というタイミングで、緊急回避的に放たれたボムのこと。ほかにも状況によって、グッドボムやチキンボムなどがある。

言霊Q＆Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q 『はちゃめちゃファイター』（1991年／NMK）というゲームで、うまい人がすーっと一番前に張り付いていたんですが、なぜあんなことをしていたのでしょうか？

A [illegible]





遊技語録 薦め 記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。 例>…… 使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1～、2～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじかる猛者通信 裏闘劇

第6発

発行　2003年6月1日

二毛作を語らせたら業界に並び立つものが無いはずはないヤボテンマインドを存分に発露し続ける我らの元に届いた一通の挑戦状、それは、暗黒スター軍団からの難癖にも等しい地球侵略作戦であった！

担当・ジ：ダップセ
（C・LAN&田渕健康／TriStar）

登場人物紹介



C・LAN（通称まさ）

世界の海を駆けるアクアマリンの戦闘マッシソ。背中に背負ったマサールバズーカから発射される弾丸は、アンタナナリボの漁村を吹き飛ばす威力を持つ。



編集でそ（通称しもでん）

魔女っ子キングダムを築くために謀略の限りを尽くし、今度のリニューアルは「明日の猛〜者」にしてやらあと鼻息荒く暗躍する呪いと憎悪の男。



田渕健康（通称ケソ）

良く晴れた春のある日、いきなり警察官に呼び止められ、すわ職務質問か!?　と思いきや「君、顔色悪いね、大丈夫？」などと心配される傍迷惑な不健全BOY。

ド発奮！ 裏闘劇へのプレリュード

4月某日――秋葉原・CLUB SEGA前にて。

しもでん（以下でそ） うーし、これで裏闘劇出場チームは集まったなー。

まさ 全チームといえども、四組しかいねい質素さだがねフェフェフェ。

イタキョー（以下キョー） つーか、朝っぱらから呼び出しやがってよー。ねみー。

桃杏和尚（以下和尚） うむ。ワシも本来なら、今はヴァナっ子としてケアルなんぞをかましている時間じゃわい。

でそ まあまあ。今回猛者で企画された「裏闘劇」だがよ、本来の闘劇とは違った角度から"対戦"にアプローチしてみようって感じなのさ。

で、今回のルールだが……実はまだ、競技種目が決まってねえ。

キョー 何だそりゃ。先号でネタ振ってたんじゃなかったのかよ。ひょっとして……今から決めるのか?

まさ フェフェ。実にその通りさなあ。今からCLUB SEGAの中に入って、各チームごとに協議種目を選び出すという寸法さな。ただし、対戦、競技が可能な機種に限るっぺれ〜。

ケソ んじゃあ、各チームが絶対勝てるようなタイトルを選べばよいのですNE！

でそ そうなるな。

伊勢猫 シューティングのタイムアタックでもいいの?

でそ 許可。しかし、各ゲームともに、五年以内にチーム内に攻略担当者がいる場合には選んじゃダメ。

ポール小沢（以下ポール） なら、ミーたちは脱衣麻雀を選べないんデスネー。

でそ いや、脱衣門はいいよ(笑)。

いきなり現れた本誌編集長猿渡 んじゃ〜とっとと始めるか〜。あ、ちなみに、優勝チームには、本誌に関係する希望賞品を与えるからよ〜。

一同 やらいでか！



CLUB SEGA
秋葉原

住所：東京都千代田区外神田 1-10-9
電話：03-5256-8123
営業時間：10:00〜25:00

デュポンの丘を越えて

猿渡 さーて、オレらは何を選ぶかなあ。『フェリオス』が置いてあればソレ一択なんだがな〜。

ケソ なぜに『フェリオス』……つーか、そんなレゲー置いてありませんよ。しかし、過去五年以内に担当したタイトルが禁じられたとすると……どうしましょうかねえ。

猿渡 そのドス黒い顔から察するに、なんか策があったっぺえな。

ケソ ええ。面子から想像するに『クラッキンDJ』は絶対やってないだろうと。CLUB SEGAといえば『クラッキン』ですからね（独善的）。

猿渡 つーか、二階の『クラッキン』なくなってるぞ。

ケソ ガボーン！

猿渡 その代わりといってはなんだが、四階に『フェリオス』、置いてあるな。

ケソ な、なにゆえー!?

その境地は無脱衣門開眼の巻

和尚 さっきは脱衣麻雀で勝負なぞとブチ上げてしまったが、良く考えるとワシは麻雀、そんなにイケておらぬしな。

ポール ミーもデース。オッショさん、相変わらず行き当たりバターリデース。

和尚 うぬぬ。ともあれ、他の餓鬼どもを圧倒するようなゲームタイトルを選ばぬとな。何か策はないかのう。

ポール 和尚サンのトクイなタイトルで攻めてみればどーですカ?

和尚 ならば『ファイターズインパクト』や『ニンジャマスターズ』かのう……ていうか、この店に置いてあるはずも無しじゃわい。

ポール OH！　ミーにグッアイディ〜アがライジングしましたヨ!!

和尚 なんじゃ、言うてみい。

ポール イッソのこと、だれもヤリコンデないようなタイトルを選んで、乱戦に持ち込むというのはドーですカ?

和尚 む、それはそれで手かもしれぬのう。では、その作戦でいくとするか。

策謀の宙域

キョー んじゃ、オレらはどーするよ。手堅く『ファイターズヒストリー大往生』とかでいってみっか。

でそ 対戦バランスきちいし……つーか、そもそもそんなタイトルねえし。

キョー ほかのチームは何選んでくるんだろうな。さっきそこで『フェリオス』見たけどさ、猿渡さん、コレ選んでくんじゃねえだろうな。

でそ ありうるな(笑)。まあ、俺には策がある。コイツを見てくれ。

キョー お、『WCCF』のデッキじゃねえか。まさか……。

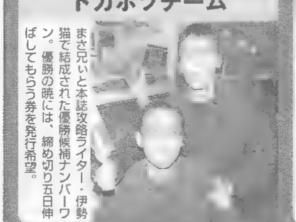
でそ そのまさかだ。俺の強まりに強まったこのチームで、キャツらに地獄を見せてやるぜぇ。

キョー それ、わりとズルくねえか?（笑）

でそ 勝てばいいんだよ、勝てばな！　むふーん。

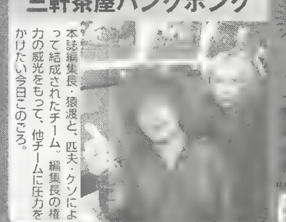
これが"裏闘劇"参加チームDA！

ドカポソチーム



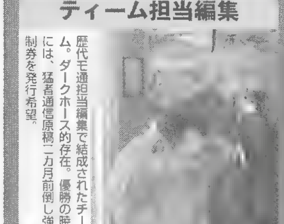
まさ兄ぃと本誌攻略ライター・伊勢猫で結成された優勝候補ナンバーワン。優勝の暁には、締め切り五日伸ばしてもらう券を発行希望。

三軒茶屋パンクポンク



本誌編集長・猿渡と、匹夫・ケソによって結成されたチーム。編集長の権力の威光をもって、他チームに圧力をかけたい今日このごろ。

ティーム担当編集



歴代モ通担当編集で結成されたチーム。ダークホース的存在。優勝の暁には、猛者通信原稿一カ月前倒し強制券を発行希望。

金剛脱衣門



脱衣の境地を極めた桃杏和尚と、海外から入門したポール小沢で編成されたチーム。勝利の暁には脱衣門増ページを狙う。

猛者語録 今回取材に協力していただいたのは、「CLUB SEGA秋葉原」さん。ご協力ありがとうございました！　今回は試験的な意味もあって本来の裏闘劇とは内容が異なってます。やっぱりタイトルが見つからなかったとか、ダップセが決めるの遅いからほかのお店のアポが取れなかっただなんて、めっそうもございません。

常識の落とし穴

伊勢猫 で、俺らは何にしようかねぇ。

まさ ひっそりやり込んだゲームを探し出し、確たる勝利を目指すのがやはり本道だな。そこであの『D&D®』はどうかね、フェフェフェ。

伊勢猫 別にいいけど、さすがに長すぎないか？（笑）『フェリオス』は俺かなりやってたけど。

まさ それ－KG！ ん、待てよ、そういえばさっき猿渡さんとケソがフェリ坊を指差しニヤニヤしながら頷き合ってたな。ありゃ確定と見た。

伊勢猫 そっか。じゃあさ、対戦格闘は？ ほかのメンツがアレだし、選ぶ人いなそうじゃない？

まさ ほむ。となれば『ヴァンパイアハンター』を置いてほかにあるまい。ハンテルの発売は95年。とうに5年が過ぎているしな。しかもこの前偶然『セイヴァー』をガッツリやって（本当）、完全に現役感覚を取り戻したわい。

伊勢猫 それで。

第一勝負 バーチャストライカー3



でそ で、脱衣門チームが選んだのは……『バーチャストライカー3』か。おいおい、やってんのかよ和尚!?

和尚 フフフ、そこが盲点なのじゃよ。このトーナメント参加の面子は、恐らくそこまでバチャストをやり込んでおらぬと思うてな。

ポール ドサクサに紛れて勝ちを拾おうという寸法デース。

猿渡 でもよう、仮にも大ヒットゲームタイトルだぜ、アルカディア編集部関係者なら、全員やり込んでるに決まってんだろーが！

ポール とか言いつつも、皆サンまんじりとインストカード見てマース。

猿渡 おいおい、お前ら大丈夫かよ!?

和尚 フフフ、作戦通りじゃ。

試合結果
一回戦
三茶 ○－× ドカポン
脱衣門 ○－× 担当編集
決勝戦
三茶 ○－× 脱衣門
悲しいまでに実力が伯仲したバチャストトーナメントでは、目を覆わんばかりの泥試合が続出。決戦を制したのは、なんと三茶バンクポンク。



第二勝負 テトリスデス対戦



でそ 歴代編集チームは、ズバリ『WCCF』で勝負だ！

キョー デッキを持って来てない人間は速攻買うように。

ケソ ちょ、ちょい待てい！ しもでんのデッキは監督レベルSのキラカードバリバリ富豪デッキだろぉがオイ！

伊勢猫 マジかよ!?

和尚 スターターでそのデッキに勝てるわけが無かろう。ただでさえ素人なのにな。

でそ 負けるときはあっさり素人に負ける（本当）んだぞ！

キョー まぁ俺もやってねぇし、種目を変えようぜ。

でそ ちぇ、分かったよ。

キョー アリカテトリスのデスモードはどうだ？ 編集部でさんざんぱら鍛えてるから、勝ち目はあるかもしれん。

でそ うし、瞬殺してやるぜ！

試合結果
一回戦
脱衣門
ドカポン
決勝戦
脱衣門
……ム。和尚の天然反応が炸裂！

第三勝負 フェ×オス・バトルギア3

猿渡 うーし、それじゃあ、オレらのチームは『フェリオス』のスコアアタックだー。

一堂 やっぱりかよ！

ケソ チーム代表を選出して、ノーマルモードでのスコアアタックで勝負するきに！

キョー つーかさ、このゲームってすげえ死ににくくなかったか？

まさ ムス。まあ、とりあえずやってみっかそ～りゃ～。

……（30分後）

キョー 終わんねえよこりゃ。

和尚 残機プラスライフ制ゆえ、時間が掛かりすぎるのう。

でそ やめやめ！ フェリオスは中止！

猿渡 え～。んじゃあ、ゲーム中でアルカデ杯も開催されてる、『バトルギア3』で勝負すっか。

一同 ……はじめからそうしてください。


てなわけで、戦場はギリシャから峠へと場所を移すことになった。

試合結果
一回戦
脱衣門
担当編集
決勝戦
脱衣門
言い出しっぺのバンクポンクは……この勝負も脱衣門チームが……何かがおかしい魔のよき日であった。

第四勝負 ヴァンパイアハンター

まさ 我らがティームドカポソは、カプコンの名作対戦格闘『ヴァンピールハンテル』でいざ尋常に。

でそ まさと猫は二人とも攻略担当だったじゃねーか。ルール聞いてなかったのかい？

まさ フェフェフェ、これがいつのゲームだと思ってるのかね。五年以内というルールは君が決めたものだよ。

和尚 ワシも担当じゃよ。

まさ シシシマッティア！ ときに和尚、天雷破のコマンドは覚えてるかね？

和尚 もちのロンじゃわい。

まさ はわわ～。

伊勢猫 まさー（笑）。

キョー ハンターでしょ？ みんな結構やってたんじゃねぇの。

ケソ 墓穴か、ドゥフフ。



試合結果
一回戦
ドカポン
担当編集
決勝戦
ドカポン ○－× 担当編集
……ムが勝利し面目を保った。デソのビシャモンに何度も窮地に立たされたのは内緒だ。和尚は冴えず。

戦い終わって ～神々の黄昏～

猿渡 そんなこんなで、激戦を制したのは脱衣門チーム～。

和尚 ぬフー！

ポール アイガットイット!!

まさ いやさ、なんつーか予想に反した結果だったさなあ。

でそ つーか、勢いだけで開催しちまったせいか、なんだか妙なノリだけが蔓延した、よく分からん大会になってしまった気が……。

猿渡 こりゃあ、もっかい仕切りなおすしかねえかな。

和尚 ふむ。じゃが、ワシらの勝ちは勝ち。約束どおり、脱衣門増ページしてもらうぞ。

ポール ヤターネ！ オッショさん!!

ケソ でもさあ、新作無いから、ページ増やせないのでは。

脱衣門 あ。

（つづく）

注目!! 全世界激震
裏闘劇全国大会開催決定!?

先日「裏闘劇用種目募集」をしたところ、想像以上に読者諸氏から投稿が集まった。事態を重く見たアルカディア首脳部は、早急に読者の闘争本能を満たす必要性を感じ、いまここに「裏闘劇」の本格開催を決定したのである！

■募集項目

・読者の中から参加者を大募集！
二人一組のチームになって応募してくれ！募集の詳細は追って告知するぞ。

・競技種目も引き続き募集！
格闘ゲームに関わらず、対戦が盛り上がるタイトルを広く募集したい！

・「裏闘劇」に会場を貸して頂ける店舗も募集！（オイオイ）
場所は関東近郊、開催時期は7月上旬を予定しているので、お店貸してください。

まずは「店舗候補」と「タイトル」を下記のあて先までどしどし送ってくれ！ よろり。

INFORMATION
ジ☆ダップセに、裏闘劇の種目として挑戦させたいタイトルと、裏闘劇のために店を貸してやってもいいという太っ腹な店長さんは、ドシドシとご応募ください。
郵便なら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 アルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしくお願いします！

アルカデ チャット倶楽部

●24th meeting●
「チャット倶楽部フォーエバー!!」

今月の出席者

サユキ
12月15日生（射手座）A型 山形県出身
アーケードゲームなら何でも来いなオールマイティー派、このごろ暴走ぶりに拍車が掛かり、俺も真っ青な状態。

あやか
2月17日生（水瓶座）A型 香川県出身
好きなゲームは『DDR』『ヴァンパイア』。チャット倶楽部の本誌付録ポスター化を真剣に目指していたようだ。

ゆきな
4月3日生（牡羊座）A型 東京都出身
2D格闘とおやじキャラ（オヤジ系）を愛する。この2年でいろいろなジャンルに目を向けられるようになったという。

茜（あかね）
3月20日生（魚座）O型 埼玉県出身
『ビートマニア』『マヴカプ2』大好きっ娘。『DDR』のフットパネルも、この2年でだいぶ反応が鈍くなっているとのこと。

2年間の想い出

ゆきな 今回で最終回になっちゃったけど、みんな「チャット倶楽部」の2年間でどんなことを覚えてる？

茜 最初のAMショーでNAOKIさんに会ったことだな。

あやか たくさんショーに行けて面白かったですね。いろんな人と出会えました（鼻声で）。

茜 うう、泣かないでね、あやかちゃん。

あやか いや、花粉症なんですけど（笑）。

茜 やっぱりショーはスゴく楽しかったなー。

ゆきな 最初のAMショーだと『式神の城』とか『ナイス☆ツッコミ』とかが出ていたんだよね サユキちゃんは1年間だっけ

サユキ うん、やっぱりデビューのAOUエキスポが一番緊張してたな～ 初めてみんなに会うので心臓バクバク！ 確か『GGXX』が出展された時で、商談用のスペースを借りてプレイしたんだけど、スゴイ人だかりが出来ちゃってね。

ゆきな そうそうそうー みんなメモを取ってたんだよね。

あやか あの迫力はスゴかったです……。

ゆきな 私は、去年のAMショーが一番だな～。カプコンも出したし、『KOF2002』も出てたし、遊ぶゲームがたくさん有った。

この2年でアーケードは変わったか？

ゆきな この2年間でアーケードゲームが変わったところってあるのかな？

あやか カード対応機とかオンラインゲームとかが増えましたよね。

ゆきな チャット倶楽部が始まった年の夏に『VF4』が出たんだったよね？

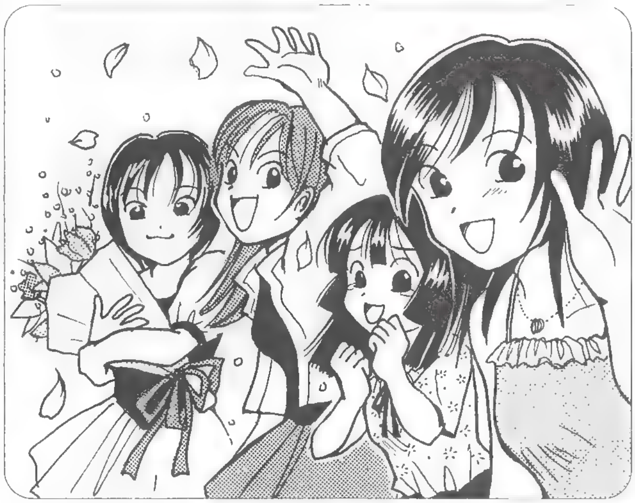
茜 うん。鉄拳だバーチャだって言ってたね。

あやか 『鉄拳4』は見なくなっちゃいましたが。

茜 カードの普及はデカかったよね。

ゆきな 私は毎月女の子同士でゲーセンへ行けたのが楽しかったな。

あやか そうですね。そういう機会って、普段は全然無いですから。



ゆきな 女の子のプレイヤーの数も『GGXX』や『ポップン』のおかげで増えたし。

茜 増えたねー。みんな真剣に見てるよ。でもそのゲームだけになっちゃっている。

ゆきな そこで増えた女性プレイヤーを、どうやってほかのタイトルへ目を向けさせるか……、

茜 それが課題ですか（笑）。

ゆきな そう（笑）。興味を持ってもらわないとね。例えばポップンのキャラでパズルゲームが出たなら、ポップンファンもパズルゲームの面白さに気付くんじゃないかな～。

ゆきな 2年前と自分も変わってたりする？

サユキ 髪が伸びました。

ゆきな 私も～。髪が伸びた！

茜 いいのかそれで（笑）。

ゆきな （笑）。ちゃんと言うと、いろんなジャンルのゲームで遊ぶようになったことかな。

茜 それはあるね！ 対戦格闘ゲーム以外でも、面白そうに見えてきた。特にシューティングは『斑鳩』が面白かったから、偏見が無くなったなー。

あやか ゲームセンターそのものに入りやすくなったと思いますね。大型筐体が増えたから、お店が大型化してますし、キレイな所がますます多くなりましたよね。

ゆきな そうだね～。狭いお店で常連の人たちが騒いでいるようなお店って、女の子はやっぱり入りづらいかな～。

茜 ボクはこの間、『マヴカプ2』で筐体蹴りされた。何も変なプレイはしていないのにさ。その時はお店に男の友達が居たから笑い話になったけど、一人だったらコワイよー

どうなるアーケードゲーム!?

茜 アーケードゲームの将来って、どうなるんだろうね。

ゆきな また昔みたいに盛り上がるといいな～。10年ぐらい前みたいに、どれで遊んだらいいか迷うぐらい、格闘もシューティングもパズルも新作がたっくさん出て。

サユキ もっと数は出てほしいね。今ならKOFとかでひとまとめになっちゃっているけど、餓狼とか龍虎とか、それにサムスピとか、いろいろ出てくれた方がいいと思うな。

あやか キャラクター性をもっと利用していいと思うんですよね。キャラゲーとかいって批判的な意見もありますけど、かわいいものはしょうがない。前面に出してほしいですね。

茜 じゃあ最後に一言ずつ述べてみましょうか。

ゆきな 私は女の子ゲーマーのみんなに、今熱中しているゲームで頑張ってほしい。そしたら、ほかの作品にも目を向けてみてね。

あやか アルカディアのポスターになれなくて残念（笑）。表紙とは言いませんが、ホント、それだけが心残りです。

茜 今はインターネットで友達を増やせる時代だけど、ゲームでもいろんな人と知り合えるから、それを大切にしてほしいな。

サユキ 男の子は女の子にゲームを教えてあげて！ 中には強い子もいるけれど、ほとんどの女の子は勝てないから、乱入するのはほどほどにしてあげてね。

ゆきな そんなわけで「チャット倶楽部」、楽しかったね。

茜 ホント、楽しかった！ 女性プレイヤーのみんなも頑張ろう!!

ILLUSTRATED BY なりたゆみ



eri

はじめまして、eriと申します。以前はゲーム関係の仕事をしていましたが、今はぼちぼち絵の仕事などを生業にしております。今回テーマを聞いて最初に浮かんだ画は白鳥のボートでした。2秒で却下でした。白鳥には申し訳ないのですが、それはまた別の機会に。掲載の頃には休止中のサイトも再開している、はずです。どうぞ宜しく～。



ホームページ「ERIMO」
アドレス：http://homepage2.nifty.com/ERIMO/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「ボート」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「Hang in there!」
アドレス：http://hanginthere.cool.ne.jp/

森小太郎

ハジメマシテの方がほとんどだと思いますのでハジメマシテ。森小太郎です。吉岡平先生原作の『無責任艦長タイラー外伝 LOVE&WAR』という漫画を描かせて頂いたりしてました。自分のような若輩物が呼んでいただけるとは身に余る光栄です。正式なイラストのお仕事は初めてなので、絵にも緊張が見て取れるかも知れません、どうでしょう？



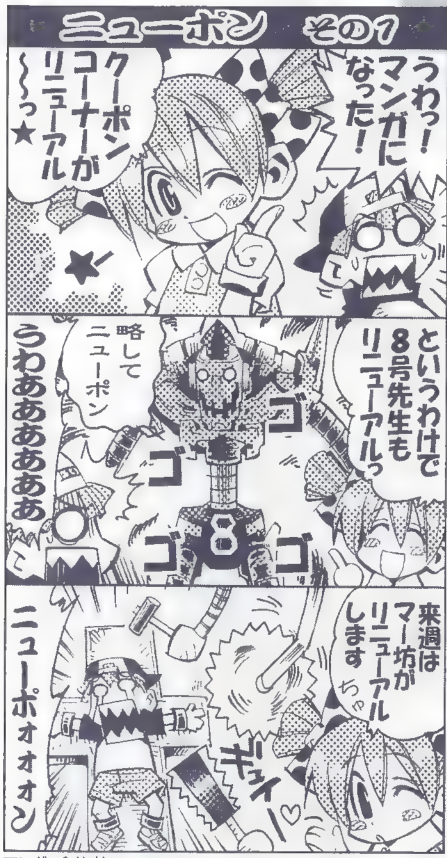


次号予告

次号、まるかた先生&斎藤コーキ先生登場！

テーマは「ギャラクシアン」

使って遊べる!! ～新装開店！～ アルカディアクーポン



マンガ：今井 神

今月から新装開店のアルカディアクーポン！皆さんに新鮮なクーポン情報をお届けできるように、頑張りますので応援してね！

アルカディアクーポンニュース 改

リニューアルしてパワーアップ!?

今月から誌面をリニューアルしてみました。イラストも漫画になって、クーポン加盟店の紹介もMAPが付いて分かりやすくなったよ。クーポンニュースのコーナーも、今後、充実させたいと思っているので、パワーアップしたアルカディアクーポンページをこれからもよろしくね!

今月の新店舗

今月は奈良県の「ネオステーション」と宮城県の「プラボ仙台泉店」が新たに加盟店になりました。近所の人は、さっそく行ってみよう!!

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、お気軽にお問い合わせください。ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212 ■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1－17－31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町 ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-60 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エルアスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.1

宮城県 プラボ仙台泉店

アクセス
国道四号バイパス、ホームセンター「ダイシン泉本店」斜め向かいです。

営業時間
平日／12:00〜24:00
土日祝／10:00〜24:00

対応ゲーム
スタンプ一個で100円分のゲームが遊べます。200円のゲームはスタンプ二個でOK!

スタッフより
「WCCF」が盛り上がっています! スタンプ二個で「WCCF」もプレイできるよ!



奈良県 ネオ ステーション

アクセス
JR高田駅東口から徒歩1分、「ダイエー」の向かいです。

営業時間
平日／15:00〜22:00
土日祝／12:00〜22:00

対応ゲーム
すべてのビデオゲームにご利用できます。

スタッフより
プライズ以外はすべて1プレイ50円です。
「GGXX #RELOAD」も入荷、レトロゲームも多数あります。





新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際は、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 1F	☎03-5397-9551
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	ゲームファンタジア サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	ゲームファンタジア八王子店※	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1〜4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
神奈川県	AMワールドフロンティアミツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
新潟県	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660

※1ゲームファンタジア・アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2003年3月16日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計" のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

頭文字D Arcade Stage Ver.2

盛り上がり最高潮！

今回で3回目となる本作の集計だが、全12部門中【秋名上り】を除く11部門が更新と、その盛り上がりは落ち着くどころかますますヒートアップし、止まるところを知らない。

さまざまな試行錯誤の中で、各コーナーのライン取りや進入、脱出速度は未だ進化の途中だそうだが、実際にはかなり極まったレベルまでできていると言っても過言ではない。

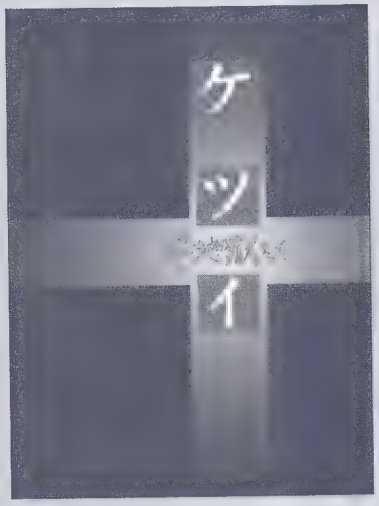
そして現在もプレイヤーを悩ませているのが10回プレイして1回起こるかどうかの「ロケットスタート」の存在だ。

詳しい方法などは一切分かっていないが、この現象が起こったときは通常よりスタート時の立ち上がりがよく、タイムが短縮されるのだ。

このロケットスタートの成功が必須のタイム争いに突入するのは、もはや時間の問題といえるだろう。

碓氷 右回り	2'41"914	シャオ	個人申請 レストハウスマミー（愛知）
赤城 上り	2'19"844	たくら	ゲームランドおにごっこ（三重）
赤城 下り	2'14"700	トクタケ	アミューズメントパークNASA（長野）
秋名 下り	2'46"110	イッテヨシ@DEW氏上京 秋名開眼記念	大久保アルファステーション（東京）
八方ヶ原 往路	2'12"252	むらさきようちえんおおさかしょ@腹黒ヨ	個人申請 イミグランテ相模原店（神奈川）
八方ヶ原 復路	2'13"193	むらさきようちえんおおさかししょ@腹黒ヨ	個人申請 イミグランテ相模原店（神奈川）
いろは坂 下り	2'36"980	サシミ	ゲームボス（神奈川）
いろは坂 逆走	2'44"646	たくら	ゲームランドおにごっこ（三重）
妙義 左回り	2'50"779	RRL-渋谷英毅	ゲームコスモ町田店（東京）
妙義 右回り	2'52"053	ぎるはま㊝隊長㊙㊪（初ロケスタ記念）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
碓氷 左回り	2'42"587	ストーン@三重アンマキ組、	個人申請 オークランドシティ津店（三重）

裏2周目クリア目前!


© 2002 CAVE CO.,LTD.

今回から「裏2周目」の集計も開始となった本作だが、この「裏2周目」はさらに通常の2周目には居ないボスが最後に控えており、そうやすやすとはALLクリアできない。

【通常モード　2周目タイプA】は残3、ボム0でのクリアで1周クリア時1億8200万点とのこと。ちなみに2位との差は約250万という僅差だ。

また、ボス戦で倍率が停止するという怪現象の存在が浮上。今回トップの「KMT」氏のスコアは1～4面までこの現象が起こり、400万点ほど点数が高くなったそうだ。

通常モード　タイプA
314,564,084
WSM-お茶まにあ-KMT
個人申請 ゲームセンターZERO（熊本）

通常モード　タイプB
298,587,218
いまきち
ゲーム インナミキ（東京）

裏2周目　タイプA
252,867,313(2周目5面)
WSM-お茶まにあ-KMT
個人申請 ゲームセンターZERO（熊本）

大ナス取って48、050点!


© 1995 JALECO LTD.

本作にはノーマルモードと、タイムアタックモードがあるが、どちらも共通している得点要素が「ナス」アイテム。

ある特定の敵を倒すと出現する「ナス」を取ってから一定時間内（約2秒）にまた次の「ナス」を取ると1000点→3000点というように点数が上がっていく。そして7000点以上になった状態で「ナス」を出すと1個48050点（ジャレコ点らしい）の「大ナス」になる。できる限り「大ナス」を出して回収するのがこのゲームのキモというわけだ。

また、タイムアタックではクリア時に残りタイム1秒につき5万点のボーナスが入る。そのため「ナス」を取りつつ、中型の敵を早く倒すのだ。今回のZ-DYNE MK=IIは以前のスコアよりタイムが1秒縮んだため大きく伸びている。

【ノーマルモード】は「大ナス」出現パターンを決めた上での運勝負。4面ボスが出す人を壊すとランダムで「ナス」が出る。この出現数がスコアを左右するのだ。

さらに2周目では人を壊したときに撃ち返し弾があるのでボムを使って稼ぎ、ボムが無くなったら残機をつぶしてボスが壊れるまで稼いでいるそうだ。

ちなみにノーマルモードはキャラ別集計は行なっていないが、今回の使用キャラはファイターEXとのこと。

今回3部門が同時に更新されたが、果たして今後ほかの部門は伸びるのか? 大いに期待がかかるところだ。

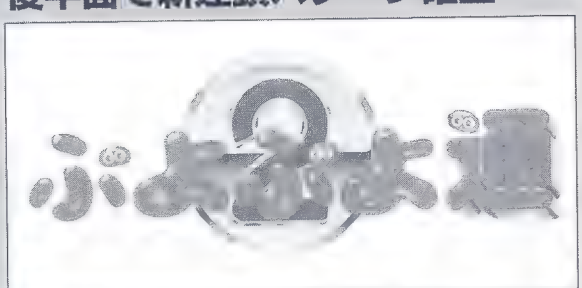
ノーマルモード
47,149,260
木村正日
アババ天神橋店（大阪）

タイムアタック　Z-DYNE MK=II
13,013,130
KDK-TAKEYUKI
グッデイ21（東京）

タイムアタック　ブーベラ
14,085,140
もやもや病でスコア更新
アババ天神橋店（大阪）

1,422,102
はうらう人
個人申請アイアイ駅南店（茨城）

後半面で新連鎖パターン確立



「ぷよぷよ」はシリーズ共通して、どれだけ多くの連鎖を成功させられるかが高得点の秘訣。本作でも1、2面では最高17連鎖もの大連鎖を成功させるのが必須事項になっている。

今回大きく点数を伸ばしたのは、ここにきて後半面で新しい連鎖の組み方が確立し、12連鎖が組めるようになったからだ。

すべての面を通して理想の連鎖を成功させるのは運に左右されるが、現在のパターンでつながれば150万点突破も実現されるだろう。

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2003年3月16日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バトルギア3	初級	2' 03" 788	ASK	アミパラ2000（広島）
	中級	2' 15" 628		
	超上級	3' 27" 186	RIZM	個人申請 ゲームランド オアシス（東京）
ポップンミュージック 9	アッパー	396,299	TART	個人申請 ゲームプラザ アルファルファ厚木（神奈川）
	ミステリー	396,201		
	ファンシー	395,748		
	ダンサー	396,364		
	カントリー	394,450		
	ギター	395,238		
ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル		7' 08" 333	D.Y	アミュージアム草津店（滋賀）
バーチャストライカー2002		+42	！氏	個人申請 ゲームセンター 塚本キング（大阪）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII		272,510	TYO-チョイ ㊙就職（爆）	個人申請 池袋GIGO（東京）
太鼓の達人4		1,764,740	よしだ「鼓魂」（KOU@）	個人申請 ジャスコ津山店 ファンタジーアイランド（岡山）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	1,828,346,520	トカゲ	個人申請 スターフィールド（新潟）
	タイプB	1,624,848,480	SDOH-ATSξ	個人申請 青山ロングラン（サムシング）（新潟）
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002		875,000	？氏	個人申請 ゲームセンター 塚本キング（大阪）
ギャルズパニックS3		1' 58" 72	NMT8.2i	ゲームボックスQ2（愛知）
バーチャファイター4 エボリューション Ver.B		2' 05" 78	NineStars☆ 店員さん	遊道楽箱崎店（福岡）
テクニクビート	ノーマル	1,464,080	やごベケ	個人申請 ゲームインセブン アイランド（神奈川）
	シンフォニック テート	1,040,560		
	ノイズィ イルミネント	1,265,790	やごベケ@ 急造パターン	
頭文字D アーケードステージ	妙義　右回り	2' 49" 557	ぎるはま㊫隊長㊎㊔	個人申請 イミグランデ 相模原店（神奈川）
ソウルキャリバーII	ラファエル	2' 00" 93	どうしようもない エレン・カーソン	個人申請 プラサカプコン 高知店（高知）
	タキ	1' 45" 08	さきお（彼方）	
	マキシ	1' 44" 01		
	ナイトメア	1' 43" 13		
	アイヴィー	1' 54" 35	さきお（カナタ）	
	ヴォルド	1' 58" 70		
	ユンスン	1' 52" 20		
パニクルパネクル	お気らく	999,995	Xi.	ゲームビンゴ（千葉）
DDR EXTREME	スタンダード	234,980,160	COM☆彡@ サイズはケチャップで	ミルカトル加納店（和歌山）
	ヘヴィ	470,021,360	MACK@ え？そんな事できるんですか？	
	オニ	443,232,860	M" ∀" CK@ キムさんに任せます（笑	
ギルティギア イグゼクス	イノ	18,126,000	どっちかというと 米国の方が独裁者。け〜の	えの木（高知）
	スレイヤー	28,114,000	はじめてのおいこみ さきお（彼方）	
	ポチョムキン	11,287,300	エレン・カーソン	
	チップ	46,745,100	イノ戦30万=0点です!! HAM	
	闇慈	22,998,400	イ〜ノ〜!! くるァ〜!!（0点） HAM	
	ソル	25,067,200	終了。 ZOT-HAM	
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,632,800	やめさせてください KOL	ハイテクセガ盛岡（岩手）
怒首領蜂大往生	タイプB	1,209,919,030	ヘタレ1号	ゲームセンタードリーム（宮城）
ビートマニア ザ・ファイナル	ボーカル	3,831	消す前にCOREに退化希望 とみやま	ゲームビンゴ（千葉）
ゼロガンナー2	アパッチ	3,845,250	コマンチ反則!!! V.T-KAK	ゲームインナミキ（東京）
ミスタードリラーグレート	エジプト	2,187,410	え？3月3日って 公休日じゃないの!? HAM	えの木（高知）
プロギアの嵐	ミリタント	207,550,320	雪苺娘分が不足してきた ZOT-あうとろー	個人申請 アリス金山店（愛知）
アクアラッシュ	初級	263.06	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	上級	341.10		
テトリスT.A. PLUS	マスター	7' 25" 76（ランクm）	CAA	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ザ・キング・オブ・ルート66		339,296	JKP-RDX　寛乃介	個人申請 AMサントロペ 池袋店（東京）
ビートマニアIIDX 6th style	スペシャル	8,384	ZENO	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ビートマニアIIDX 5th style	UG	7,320	ZENO	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ビートマニアIIDX 4th style	ユーロ	6,154	うにょ（やっぱ4thですね）	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	クラブ	5,538	うにょ	
	ナオキ	5,976	うにょ（MQさんありがとう！）	
ビートマニア コンプリートMIX2	テクノ	3,443	誤植記念バケツ。	個人申請 レーザー BOX福島（福島）
	ダンス	3,237		
	ハードアナザー	4,236		

ハイスコア講評

今回から集計開始のタイトルは無く、次回に春の新作が一気に入って来そうです。**バトルギア3**は3コース更新と少し寂しいですが、まだまだ序盤戦だけに今後盛り上がってきそうな感じです。

ポップンミュージック 9は「TART」氏がぶっちぎりの6部門制覇！　他の追随を全くといっていいほど許していません。その恐るべきポップン力には脱帽の一言。

わずか数千点差の中に数名のプレイヤーがひしめく**太鼓の達人4**は「良」を多く取るのはもちろん、連打部分での差が決め手。選択曲はこれまで通り、ゼビウス体操→クラッシックメドレー（ロック）で安定のようです。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルは【タイプA】で18億点台が二名、17億点後半が一名とスコア争いが激しくなってきた感があります。また、2位のプレイヤーのコメントによると「繋がれば22億点」との」ことですが……。いずれは残機ボーナスの勝負になるのでしょうか？

「？」氏が初回の集計から今まで独走態勢にある**ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002**ですが、ここに来て1300点差まで、迫ったプレイヤーが現れました（個人申請）。しかも使用キャラが乾いた大地の社ではなく、ほかのキャラなので、次回以降どうなるか興味が尽きません。

パニクルパネクルはついに【お気らくコース】でのカウンターストップも達成です！

君もチャレンジ！
ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード
スコア（タイム）　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時　‥約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時…… 約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘　㊞

← 個人申請ハガキ記入例

スペースボンバー		9,538,100	おさる	ゲームコーナーフジ（東京）
ショックトルーパーズ 2ndスカッド	エンジェル	26,507,570	2700は、つながれば出る。さきお（彼方）	えの木（高知）
ストリートファイターEX2	春麗	3,459,500	伊藤彩華（イトゥー）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ブレイジングスター	ヘルハウンド	64,089,480	G.M.C..Z.	モンキーハウス本館（福岡）
	ウィンデイナ	67,802,750	三十路直前スコア ㊎	デイトナⅢ（埼玉）
	アリュステイルム	72,013,240	SOF-WTN	
	DINO-135	67,696,150	油井氏に捧ぐ GFA-GA2-ISO㊮	
Gダライアス	ラムダ	31,811,220	ZAD氏に捧ぐ アルプスマンC-12	個人申請 スターフィールド（新潟）
ファイヤーバレル	連付き	11,752,200	醜!!男塾 いれぞう	個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）
ストライカーズ1945Ⅱ	疾風	3,334,100	DAB.S	デイトナⅢ（埼玉）
エスプレイド	相模　祐介	40,296,190	WSM-MKZ	スポラ九品寺&ショールーム（熊本）
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	アレックス	10,346,500	戦争→成金→破産→スコアラー→ばくだ	アバパ天神橋店（大阪）
ラグナロク	連なし	6,658,350	NOVAの店員になったCLAW-やまも㋫	個人申請 WOクイーンズ（愛知）
ビューポイント		4,527,460	IMU-AT2	ゲームインナミキ（東京）
弾銃フィーバロン	ノーマル	14,520,322	Clover-YMN	西千葉スターダスト（千葉）
ガンバード	ヤンニャン	2,230,400	SYO@太菱さん そろそろプロギア	ゲームインナミキ（東京）
19XX	ライトニング	20,173,700	両替士	アバパ天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	ZERO	2,279,200	J.G.K-ALL㊓	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
ストリートファイターZERO3	アドン	5,677,900	G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）
	ロレント	7,016,900		
	E・本田	5,544,700	G.M.C.T・H	
ソニックウイングス3	ブラスター・キートン	3,949,300	木村正日	アバパ天神橋店（大阪）
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード	2,799,600	誕生日スコア HYAKU-UGF	アミューズメントスタジアム豊中（大阪）
	山田 十平衛	2,837,400	HYAKU-KTL-UGF 誕生日その②	
餓狼伝説2	チン・シンザン	1,690,700	WZH	GAME'S WiLL（京都）
	ビッグベア	41,673,300		
ウィロー	スコア	3,565,600	ライバルはブレーカー SOF-KOU-MI	デイトナⅢ（埼玉）
	残ゴールド	247,579ゴールド	勝手に寸止め? DB●氏に弟子いり希望！	デイトナⅢ（埼玉）
トイポップ	1P	187,490	LIBRINIAN	トライアミューズメントタワー（東京）
ゲイングランド	1P	31,820,505	ゼルナム族2号	モンキーハウス本館（福岡）
ダライアス	Z	7,714,570	まいん氏に感謝！ HRG-ひろりん	個人申請 セイタイトー・サンヒルバージョン（栃木）
ロボコップ		10,637,700	木村正日	アミューズメントスタジアム豊中（大阪）
テラフォース		2,517,200	SKY	GAME's MILK（京都）
ゲバラ		1,241,700	これも少林寺の歴史によるものだ！ ㊄㊙	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
R・TYPE		2,453,900	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）

お詫びと訂正

アルカディアNo.36のハイスコア（2003年1月19日締め切り分）に誤りがありましたので訂正いたします。以下二つの全国1位スコアが掲載漏れしていましたのであらためて掲載いたします。

『頭文字D Arcade Stage』【部門：妙義 左回り／スコア：2'49"487／スコアネーム：RRL-渋谷 英毅】

『頭文字D Arcade Stage』【部門：妙義 右回り／スコア：2'49"568／スコアネーム：ぎるはま㊗隊長㊙㊡】

また**『頭文字D Arcade Stage Ver.2』【部門：妙義 左回り／スコア：2'49"487／スコアネーム：妙義暗部工作員@おぶしょん】**の申請店舗が誤っていました。正しくは【個人申請 ジョイテックスクエア中川店】です。

スコアラーの皆さま、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

スタートからクリアまで連鎖を継続させるのはもちろん、常に大量のパネルをひっくり返さなければここまでは届きません。今回で全部門打ち切りとなります。プレイヤーの皆さんお疲れさまでした。

古いところでは、**Gダライアス**の【λ（ラムダ）】は最終面のルート分岐で下を選択。これまで稼げるとされていたところとは逆の青オトシゴでの更新。スコア争いは最後まで何が起こるか分かりません。

ストライカーズ1945Ⅱの【疾風】のスコアは俗にいう臨死（ボス自爆時の弾にタイミング良く当たることで、アイテムを出しつつ残機も減らない現象。成功する確率は非常に低い）を絡めたもの。ここまで出ると、もはや臨死の成功が必須事項か？

非常にスピードの速い自機「魚太郎」でのノーミスクリアが要求される**弾銃フィーバロン**は久しぶりの更新。差が付く要素はいわゆる早回しです。ちなみにスコアネームの字数がオーバーしたためスコアネームにはありませんが本人曰く「最近のシューティングに愛想が尽きた人」だそう。

全3周クリアながら、かなり難易度はやさしいのが**ファイヤーバレル**。残機ボーナスは9機以上入らないので、つぶして稼いでいるそうです。

すべては砂漠の砂虫次第、の**ゲイングランド**でも逆転劇が発生！　やはり世間的に名作と呼ばれるゲームほど、多くのプレイヤーによって息の長い争いが繰り広げられるのは間違いないでしょう。

ダライアスの【Z】ゾーンはほかのプレイヤーのアドバイスでボムボタンにシンクロ連射を付けたことで、クジラでのドリル弾稼ぎが安定したとのことです。

3月16日時点

ハイスコア
HI-SCORE
ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

西千葉スターダスト
千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	218,967,627	N.O	2-5 1周残×4
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	180,555,000	スコアラー募集	2-5 1周残×3
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	312,653,520	MON	2-5 SHOT強化 ボス直前
★	弾銃フィーバロン	14,520,322	Clover-YMN（最近のシューティングに愛想尽きた人）	ALL ノーミス 6368人 魚太郎
5	エスプレイド（美作 いろり）	40,887,740	いろりたん ハァハァ	ALL 1ミス

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	321,726,350	UMC（ふなっこのおまめさん）	ALL 神楽 放課後コース
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプB）	1,510,679,160	PCEマニア Y.Y	2-5 EX強化 2周設定
★	トイポップ	187,490	LIBRINIAN	1P ALL
4	トイポップ	218,720	NOP&SKY	2P ALL 全一認定希望！
5	エグゼドエグゼス	10,000,000	きたおうじ さつき	R31にて ぶいぶい いえる

ゲームコーナーフジ
2月28日に閉店（2月28日時点のスコア）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	822,200	M'	ALL
2	ストリートファイターEX2（ほくと）	3,229,900	URA[illegible]	ALL 連同付
3	ストリートファイターEX2（バルログ）	3,266,300	[illegible]さん	ALL 連同付
★	スペースボンバー Ver.A	9,538,100	おさる	ALL 連付 残×1
5	ワンダーモモ	386,300	みけ猫 YMA-TIT-経（つね）	ALL

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン（ツアー）	1,000,300	息抜き更新[illegible]	ツアーモード
2	マイティ・パン（パニック）	970,300	NHK	パニックモード LV75
3	ギルティギア イグゼクス（闇慈）	6,106,500	仕事人8	M.O.Mモード
4	ギルティギア イグゼクス（メイ）	4,514,600	リハビリついで[illegible]	M.O.Mモード
5	ギルティギア イグゼクス（紗夢）	3,594,100	仕事人8	ノーマル ALL

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	164,932,594	紅芋効果てきめん（謎HGA-けーはち☆	2-4 1周残×3 B×2 1.22億
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	175,960,767	S.Tさんの病気がうつったよーです（笑	2-2
3	ビートマニア・ザ・ファイナル（テクノ）	4,086	G	
4	頭文字D Ver.2（八方ヶ原復路）	2'18"171	ノロ	インテR 晴
5	頭文字D Ver.2（いろは坂下り）	2'38"462	ノロ	インテR 晴

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,632,800	やめさせてください KOL	ALL ジミー・アニー C・D同付 1万落ち
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	169,762,661	DIS	2-4
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	111,725,082	T.kiz	1-5
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	666	隊長	セス・包・マリー・庵 ラモーン！見てるかー？
5	テトリス T・A PLUS（マスター）	12'10"30	穴埋め店員	S6 とりカン 祝初カンスト

デイトナIII
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ブレイジングスター（ウィンディナ）	67,802,750	三十路直前スコア [illegible]	ALL 連付 なぜか残1でグッときました
★	ブレイジングスター（アリュスティルム）	72,013,240	SOF-WTN	ALL 連付 3クリ 1969万 ラス面50万以上落ち
★	ブレイジングスター（DINO-135）	67,696,150	油井氏に捧ぐ GFA-GA2-ISO[illegible]	ALL 連付 5面380万（苦笑）
★	ストライカーズ1945II（疾風）	3,334,100	DAB.S	ALL 連付 161.7→224.2 使B4 臨死×1
★	ウィロー（ゴールド）	残247,579	勝手に寸止め？ DB●氏に弟子入り希望！	ALL 2500G落ち 5ST:ウィロー

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パニクルパネクル（お気らく）	999,995	Xi.	ALL 29チェイン
★	ビートマニア・ザ・ファイナル（ボーカル）	3,831	消す前にCOREに退化希望 とみやま	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	166,302,536	MJN-T.Y	2-4ボスまで
4	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	178,993,770	H.kuramoto	ALL
5	あずまんが大王 パズルボブル（CPU対戦）	21,524,900	チキン COMそ～	ALL 1048万×2

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マッドシャーク	1000万+α	FLG-BIN[illegible]	2周目7面で達成 連付
2	ソニックウィングス（AJ-37）	824,500	猿！猿！猿！	2-4 連付
3	ソニックウィングス（F-14）	980,400	ど真ん中	2-6 連付
4	ソニックウィングス（IDS）	690,000	動くキリマンジャロ	2-3 連付
5	ストライカーズ1999（AV-8 ハリアー）	769,100	トリビアーン♡	1-8 連付

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	150,663,600	ファミコン体操	2-4
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	221,633,104	大事な大事なアタックチャーンス!!	2-5
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	628,343,120	たしかにぃ～	2-4
4	ソウルキャリバーII（タイムアタック・タキ）	2'57"75	ううっしっ!!	ALL
5	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	14,136,000	MHA	シルバーソード ALL 連付

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人4	1,761,320	まっく＝ごえ	ALL むずかしいコース ゼビウス体操88.5→クラシック（ロック）87.5 端数の更新
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII	181,210	R.F	ALL ランクSS 21'42"25
3	頭文字D Ver.2（秋名下り）	2'52"357	ミヤ	カプチーノ（MT） 晴・昼
★	ゲバラ	1,241,700	これも少林寺の歴史によるものだ！[illegible]	ALL 連付 もうやらん
5	湾岸戦争（上級）	9,357,600	デンジャラスカーブス入荷希望。てーおん	ALL クリアしただけ

ワンダーパーク札幌プラボ札幌店
北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9F ☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーII	2343勝302敗	JYUNSUKE	コンクエストモード ヴォルド
2	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX（シングル・連邦）	17,924	射亜たか	ALL 難易度8 大将 NT-B
3	バーチャストライカー 2002	27	REI	SS+ フランス
4	斑鳩（ノーマル）	20,757,600	TRE	チャプター5
5	タイムクライシス3	1,491,410	HER	31'33"25

ゲー事典
■ロッキーワールド仙台店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.html■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/
■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レタス702（北海道）
『ボーダーダウン』、『式神の城Ⅱ』を入荷します（多分）。　BY㊎

●フリーウェイ八戸店（青森県）
『式神の城Ⅱ』やっと発売ですなー。今年は前年以上にスコア競争度が高そうで期待しております。

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
『闘幻狂』、『新豪血寺一族』、『GGXX#RELOAD』絶賛稼働中（予定）。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
長時間のギャラリーは、ご遠慮ください。特にマナーの悪い方は、退店していただく場合があります。ゲームをプレイされている方に、より良い環境を提供するための措置ですのでご協力お願いします。

●アミューズメントランドkentagon&kyontagon（東京都）
新作ゲーム続々入荷!!　皆さまのご来店お待ちしております。

●GAME-IN ナミキ（東京都）
当店では、『プロギアの嵐』、『ケツイ 絆地獄たち』、『怒首領蜂大往生』、『1945Ⅱ』、『ドラゴンブレイズ』、『斑鳩』が、ビデオ録りできます。同時録画できる台数も増やしてます（現在2台以上）。ルールを守ってご利用ください。

●ゲームコスモ町田店（東京都）
この号が発売されるころに、『式神の城Ⅱ』、『ボーダーダウン』入荷予定です。50円です。　BY店

●中野ロイヤル（東京都）
スコアがヤバヤバでした。スコアラーの方、お待ちしております。穴埋め要員、目立ちたがり屋大歓迎！

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
『闘幻狂』四人同時プレイ可能！『式神の城Ⅱ』も入荷予定なので、皆さまのご来店お待ちしております♡

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	14,575,160	PCG君 サヨウナラ	1号機 A.L ABC同時押し 鳥170万 予選998万 ダイヤル連付
2	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,787,870	いいづご	ALL ダイヤル連付
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	1,430,100	頭文字P いろり坂萌走	ALL ホーリー SSS×3 SS×15 ギース有
4	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	16,293,800	MAG-SRC-E.Y	ALL 残2331G
5	戦国ブレード（ユーニス）	1,347,000	いづこ（最終話）	2-5 1周2ミス

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329　☎03-3387 9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン（TYPE-A）	17,463,270	4ボス超不安定っつーか分からん	残×0 B×3 連付 またクリアのみ（w
2	エメラルディア（アドベンチャー）	1,226,309	マジで新品基板買おうと思ってた人	8-7
3	クォース	130,270	方塊国王（懐	3/6
4	パカパカパッション2	3,077,955	RAK@E231系パカるんです	シルバー 91-85-91
5	パカパカパッションスペシャル	624,420	三ツ星楽介	カラー大会 バグ使用）ナビゲロッパ4連 ハード 93-93-95-99

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゲーム天国（タイムアタック・Z-DYNE MK=Ⅱ）	13,013,130	KDK-TAKEYUKI	ALL 残21秒 連付
2	マイティ・パン（パニック）	1,283,400	KDK-エドモンド-ASK	ALL L99
3	式神の城（ふみこ・O・V）	3,240,400,520	出撃！穴ウメ決死隊！凡人店長～	ALL
4	どきどきアイドルスターシーカー（どきどきアイドルモード）	14,091,570	穴ウメ決死隊員No2 ASK	ALL
5	ときどきアイドルスターシーカー（どきどきアイドルモード）	14,375,030	張り子の凡人店長～領土回復運動中!!	ALL

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver 2（妙義左回り）	2'52"947	K・Y	トレノ AE86 晴
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	110,813,532	戦線離脱中	1周ALL
★	アクアラッシュ（初級）	263.06	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ（上級）	341.10	NGP-ANP	ALL
5	宇宙大作戦チョコベーダー	112.2%	A.W偵察型でヤラレ役	ALL

ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ	2'32"51	TOT--58	ALL アーケードモード アスタロス
2	フック	584,900	NAO	4面
3	19XX（震電）	12,037,300	P.B	ALL
4	メタルスラッグX	4,250,020	ARI	最終面
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（UG2）	7,504	GS	

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	11,920,680	UNK	ALL 残×8 R25・0
★	頭文字D Ver.2（秋名下り）	2'46"110	イッテヨシ@DEW氏上京 秋名開眼記念	秋名・下り・晴れ カプチーノ
3	ウィロー	1,488,600	射神	ALL
4	スパルタンX	1,057,170	助けてー、トーマスさーん（泣）	6-2
5	雷電DX（練習連なし）	10,525,800	JKP-RDX 寛乃介	ALL 練習 連なし

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'14"700	トクタケ	ALL FD3S MT
2	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'20"669	トクタケ	ALL FD3S MT
3	頭文字D Ver.2（碓氷右回り）	2'48"047	ファルコン まだ5%もだしてないゾ	ALL FD3S MT
4	天地を喰らうⅡ（関羽）	2,506,400	BAK	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	827,350	メガドラ最凶ソダン様が次回デカスのメイン	ALL

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2（碓氷右回り）	2'43"878	ユウヤR	タイムアタック チューンド 晴 RPS13
2	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'19"845	ヒヤヤッコ（特級隊02）	タイムアタック チューンド 晴 FD3S
3	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'15"510	ショウ（ジアスR）	タイムアタック チューンド 晴 FD3S
★	頭文字D Ver.2（いろは坂下り）	2'36"980	サシミ	タイムアタック チューンド 晴 DC2
5	頭文字D Ver.2（いろは坂逆走）	2'47"400	あゆた～か（R.Y.B）	タイムアタック チューンド 晴 DC2

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14　☎03 5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	287,984,463	UED様そろそろ更新シマスヨネ!?	ALL
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	924,235,510	ABE@太菱さん プロギアは……？	2-5
★	ガンバード（ヤンニャン）	2,230,400	SYO@太菱さん そろそろプロギア	ALL 連なし
★	ビューポイント	4,527,460	IMU-AT2	謎×9 ラスボス 1機ケアレスミス
5	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,732,549,630	我が師K.S氏に捧ぐ 広島人 SAK	2周ALL 残×2 B×2 EX強化

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	190,285,715	USM-TakL	2-5
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	199,704,531	FRK	2-5
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	637,459,460	赤巫女	2-5 EX強化
4	斑鳩（ノーマル）	33,549,600	TF	ALL 残×8
5	テトリス T・A PLUS（マスター）	7'56"93	NAO	クラスm ST金 SK金

青葉台ガリバー
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート（インド）	663,395	某同好会会長	タイソウ チェキりました。
2	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	1,088,490	わはー連合@下っ端	タイゾウ 5'58"65 水月効果？（笑）
3	式神の城（日向 玄乃丈）	3,832,953,820	(゜∈゜)	ALL 予選、後ろ共に3ミス
4	式神の城（結城 小夜）	5,842,777,160	まほろ	ALL 最近7ミス安定 2はクソゲーですた。
5	式神の城（玖珂 光太郎）	4,332,862,500	人妻天・kokos	ALL 5ミス 5-3 6億です。（涙）

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1 10 7 kentagon、東京都新宿区百人町1 18 1 Kyontagon　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王パズルボブル（CPU対戦）	10,608,260	K.O	おおさか 4面
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	151,342,212	TSI（とりあえず申請いっとこ）	2-3
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ	205,380	M.N	ALL
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（パーティー）	7,116	KAZ	
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（NO 5）	6,696	ANA-UME	

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス（チップ）	28,222,500	サッキー武田	M.O.Mモード
2	ギルティギア イグゼクス（ミリア）	7,817,300	本キャラはイノです。	M.O.Mモード
3	闘幻狂	1,859,900	BA33	ノーマル 呉品
4	バトルギア3（中級）	2'19"721	ロボ	キー RX-73S ツインターボ
5	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	111,288,513	T.T	5面 TYPE-B

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート（北極）	2,144,590	CKN	父
2	式神の城（日向 玄乃丈）	3,058,508,430	AINE	ALL
3	バーチャファイター4 エボリューション	4'39"36	UFO	ALL ジャッキー
4	バーチャファイター4 エボリューション	5'26"80	UFO	ALL ブラッド
5	バーチャファイター4 エボリューション	4'58"41	UFO	ALL ラウ

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver.2（妙義左回り）	2'50"779	RRL-渋谷英毅	ALL R32 MT ロケスタあり
2	頭文字D Ver.2（妙義右回り）	2'52"315	RRL-渋谷英毅	ALL R32 MT ロケスタなし
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	157,268,900	米帝野郎	2-4
4	ギルティギア イグゼクス（チップ）	15,104,600	「ハイスコアは、思考力と根性が融合した、	ALL
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ヤン）	6,185,500	素晴らしい競技種目です。金正日	ALL

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.cyr.jp/cosmo.htm■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/ apnasa/
■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/main/■GAME' SMILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/

●グッディ21（東京都）
当店はゲームを楽しむ常連が集う店です。スコアはゲームを素直に楽しんだ結果の産物と解釈していただければ、幸いです。皆さまお気軽にお越しください。

●大久保アルファステーション（東京都）
この号が発売されるころには、「AOUエキスポ」に出展されたタイトルも入荷済み？『タイムクライシス3』が1プレイ100円、『式神の城Ⅱ』が50円で稼働予定です。ぜひご来店ください。

●青葉台ガリバー（神奈川県）
鈴木さん、早くチェキってください。Ⓨ
岩淵さん、一緒に頑張りましょう。Ⓚ
わはーたん、わはー、えへー。ⓎⓀ

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
BY『式神の城』常連一同
『GGXX #RELOAD』に『メタルスラッグ5』など新作続々入荷予定です。春は出会いと別れの季節。PCGさん、地元青森でも頑張ってくださいませ。春のそよ風と一緒に皆さま、ぜひコンドルへ！
BY　スタッフ一同

●アミューズメントパークNASA（長野県）
『頭文字D』がいい感じで、土曜の夜に盛り上がってます。次回もスコア申請のメインになるか？『新豪血寺一族』や『闘幻狂』あたりも楽しみです。BY　担当

●ゲームBOXQ2（愛知県）
某赤巫女さんの遠征の折には、大勢のシューターさまにお集まりいただき、誠にありがとうございます。いつもあれくらいにぎわってくれるとええんだけどなー。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
当店では、ただ今『ストリートファイターZERO3』が大人気！　腕に自信のある方、ぜひご来店ください。『GGXX #RELOAD』、『闘幻狂』も入荷します。毎月第三水曜日には、『VF4 EVO』の大会を開催しています。

●ゲームカレッジ（愛知県）
『麻雀格闘倶楽部Ver.2』を、晩春入荷予定です!!　もちろん今まで通り、1プレイ100円です。夕方以外なら3～5台空いてます。『麻雀格闘倶楽部』の穴場的ゲームセンターです。

アミパラ2000
広島県広島市西区西観音町3-3　☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	142,013,873	YOH@広島の人達お世話になりました	2-4
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	593,453,420	XRX-大魔王 YOHがんばれ	2-5 EX強化
★	バトルギア3（中級）	2'15"628	ASK	R34 Tuned
4	バトルギア3（超上級）	3'35"084	ASK	CT9A
★	バトルギア3（初級）	2'03"788	ASK	FD3S Twin Turbo

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン	9,999,900	エロマシーン1号	一千万+α
2	戦国エース（アイン）	1,540,300	はら	ALL 残1 ボム0
3	首領蜂（タイプB）	11,870,480	はらⅡ	2-4 一千万+α
4	飛翔鮫	10,000,000+α	IKO！	17-5 連付 一千万+α
5	ポップンミュージック9（アッパー）	37,244	穴うめ太郎	

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thstyle（トランス）	3,506	HEY	
2	ビートマニアⅡDX 4thstyle（テクノ）	3,270	IXY	
3	ビートマニアⅡDX 4thstyle（ユーロ）	4,001	CHODEBU	
4	ビートマニアⅡDX 4thstyle（ボーカル）	2,550	まいうー	
5	ビートマニアⅡDX 4thstyle（トリップトラップ）	3,020	まいうー	

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（ガイ連付）	2,754,950	大地無限 MRD	10万&20万エブリ 難易度4-2設定 錬金なし ALL
2	F/A	765,000	F/Aはプレイドームに移動しました	F-16 連付 5面 点数は偶然。
3	レイディアントシルバーガン（ステージ4）	18,580,820	強制スコア1	ALL
4	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	12,737,020	強制スコア2	ALL
5	レイディアントシルバーガン	50,106,230	強制スコア3	練習面

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ロボコップ	10,637,700	木村正日	ALL 連付
★	餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	2,799,600	誕生日スコア HYAKU-UGF	ALL 連同付 D×31 超必×7
★	餓狼伝説スペシャル（山田十平衛）	2,837,400	HYAKU-KTL-UGF誕生日その②	ALL 連同付 D×31 超必×17
4	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	593,100	アナ・ウメル	ALL
5	ビッグトーナメントゴルフ	-17	ナゾノ・オヤヂ	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町 ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック9（アッパー）	358,824	T93	HS3
2	ポップンミュージック9（ダンサー）	385,634	ウオヲ	HS4
3	ポップンミュージック9（ギター）	388,263	MTG	HS4
★	頭文字D Ver.2（いろは坂逆走）	2'44"646	たくら	DC2 DRY
★	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'19"844	たくら	FC3S DRY

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	210,226,778	無心・無音・無反応 HAM	2-5
★	ギルティギア イグゼクス（イノ）	18,126,000	どっちかというと米国の方が独裁者。け～の	ALL 連同付
★	ギルティギア イグゼクス（スレイヤー）	28,114,000	はじめてのおいこみ さきお（彼方）	ALL 連同付
★	ミスタードリラーグレート（エジプト）	2,187,410	え？3月3日って公休日じゃないの!?HAM	ALL 連付 タイゾウ
★	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（エンジェル）	26,507,570	2700は、つながれば出る。さきお（彼方）	ALL 3面終了 1069万

三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	1,743,300	1OIN	ALL フリーモード 恭介、ティファニー、ひなた
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（春麗）	4,146,000	1OIN	ALL SS
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（ユリアン）	3,415,900	1OIN	ALL A++
4	ストリートファイターZERO2α（ロレント）	1,022,700	T.D久保田	ALL
5	すくすく犬福（クイズ地獄モード）	33,500	穴ウメ	30問目

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンスクエアー内　☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック9（アッパー）	393,746	AFRO	ALL
2	ポップンミュージック9（ミステリー）	392,001	AFRO	ALL
3	ポップンミュージック9（ファンシー）	388,415	AFRO	ALL
★	ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル	7'08"333	D.Y	ALL
5	ギルティギア イグゼクス（闇慈）	18,262,900	N.Kジョニー	ALL M.O.Mモード

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	214,157,134	2-4 ボスがクソ㊥	2-4
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	146,765,653	S.N	2-4
3	ストリートファイターZERO3（かりん）	6,268,200	K.Y	ALL 連同付
4	ストリートファイターZERO3（ダン）	4,960,200	クリアしただけ K.Y	ALL 連同付
★	ストリートファイターZERO3（アドン）	5,677,900	G.M.C.DUO	ALL 連同付 僕はアドン向きです！

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,190,164,010	OGU@2周目ヘッコヘコ～	2-5 EX強化 2537combo
2	パカパカパッションスペシャル	2,452,450	MACK@肉より使用後のタレ！	マニアック カレー93% メノー98% K...97% すべてゲロッパ℃
★	DDR EXTREME（スタンダード）	234,980,160	COM☆彡@サイズはケチャップで	PARNOiA MAXXX
★	DDR EXTREME（ヘヴィ）	470,021,360	MACK@え？そんな事できるんですか？	Baggg+ 伝説+DDR
★	DDR EXTREME（ONI）	443,232,860	M゜∀゜CK@キムさんに任せます（笑	A,colors, A+伝説+DDR

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山10-1-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	780,000	103号チョ～プ！でピッタリ賞。	ALL 裏社、K9999、ランダム
2	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・マキシ）	2'20"28	KFI-TNF	ALL
3	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ヴォルド）	2'10"48	キャリバーおじちゃん	ALL
4	怒首領蜂大往生（タイプB）	618,083,840	SKY	2-5 EX強化
★	テラフォース	2,517,200	SKY	ALL 連付

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ノーマル）	28,935,620	ASH	3ミス
2	斑鳩（イージー）	30,485,680	TAQ-たっきゅん-（ダブルプレイ強化）	残×8 もずさんに捧げます。
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	105,585,520	手の震えが止まりません。もず	2-5 EX強化 MAX2770HIT 1周5 3億
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	263,542,195	店員さん	2周ALL
★	バーチャファイター4 エボリューション	2'05"78	NineStates☆店員さん	ALL カゲ

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	6,272	FUTI	HS3
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（V.A.）	6,606	FUTI	HS3
3	頭文字D Ver.2（碓氷右回り）	2'45"045	ドニー	RPS13 MT
4	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'21"845	ドンガメ	FD3S MT
5	頭文字D Ver.2（八方ヶ原往路）	2'14"307	シャア	DC2 MT

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	291,822,039	GIJ-カントン	2-5ボス
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（アレックス）	10,346,500	戦争→成金→破産→スコアラー→ばくだ	ALL 連同付 ネクロ終了520万
★	19XX（ライトニング）	20,173,700	両替士	ALL 連付 6面100%
★	ゲーム天国（ノーマルモード）	47,149,260	木村正日	2周ALL 連付 ファイターEX
★	ゲーム天国（タイムアタック ブーベラ）	14,085,140	もやもや病でスコア更新	クリア 連付

ゲー事典
■ゲームインナミキ http://www.geocities.co.jp/Playtown-Part/1943/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/
■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/ millequa/top.htm■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
『GGXX #RELOAD』と『新豪血寺一族』の二大タイトルを入荷しました。連日、激しい対戦が続いております。1プレイ50円にて好評稼働中です。ぜひご来店ください。

●アミュージアム草津店（滋賀県）
当店では、音ゲーのハイスコアと、『GGXX』を始めとする格闘ゲームのハイスコアをメインとしております。今後は、滋賀県唯一のスコア集計店としてシューティングなどのジャンルにも力を注いでいきますのでよろしくお願いします。

●ミルカトル加納店（和歌山県）
新学期が始まり、ゴールデンウィークに突入！ ゴールデンにふさわしい、さまざまな新作を入荷予定。シューティングのあれや、麻雀のあれが入荷予定！ そのほかにも、話題の新作も多数入荷予定なのでご期待ください。

●アババ天心橋店（大阪府）
申し訳ありませんが、土日に基板持ち込みされる場合は、確認の電話を入れていただけると助かります。両替氏、VAP氏、ご来店ありがとうございます。

●三栄プレイランド（兵庫県）
そろそろ新生活にも慣れてくるころではないでしょうか？ GWは遊びに来てくださいね！ ハイスコアも募集中です。

●ゲームスポットハロウィン（島根県）
店舗移転完了しました。新生ハロウィンをよろしくお願いします。

●アミパラ2000店（広島県）
YOHさん、お疲れさまでした。東京へ行っても、ハイスコアを出してください。

●えの木（高知県）
T・H氏、ご来店ありがとうございます。戻ってこなかったということは、バスに間に合ったのですね（笑）。P.S ソドム、「一日だけ」やってみます。

●遊道楽箱崎店（福岡県）
ASHさん、たっきゅんさん、ご来店ありがとうございました。また来てね！
BY もず

●ジョイBOX（沖縄県）
うんさ鮮魚をよろしくどうぞ!!

ゲームインナハⅡ
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	104,616,671	TAO	St5
2	鉄拳4（ニーナ）	4'20"86	SSA	
3	鉄拳4（ジュリア）	4'40"18	BOA	
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（シングル・ジオン）	18,253	ハンナ	シャアゲルググ
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（チーム・連邦）	29,753	赤と黒	ガンダム

スポラ九品寺&ゲームプラザショールーム合同集計
熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺） 熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	302,314,126	KMT茶	ALL 残×1 B×0 1周1.75億
★	エスプレイド（相模 祐介）	40,296,190	WSM-MKZ	ALL 残×6 円4.50 バ×15%
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	14,094,230	錦江湾ちぇ～ん	ALL 5面907万 ボール2.37万（笑）
4	TATSUJIN	10,000,000+α	TGMが伸びない	7周目4面 ヒマつぶし
5	天地を喰らうⅡ（趙雲）	2,750,250	WSM-NOB	ALL 残×0 初クリア

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	670,500	Mr-YAS	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	646,600	Mr-A-3	ALL
3	鉄拳4（三島 平八）	2'55"85	Mr-AZX	ALL
4	式神の城（玖珂 光太郎）	287,875,130	Mr-A3	S-4-1
5	怒首領蜂Ⅱ	191,139,010	Mr-KEY	Ⓑ

ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16 ☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	448,235,350	doro	2-3 EX強化
2	パカパカパッション	1,303,210	芹	96%→96%→97%→98%
3	パカパカパッション	1,164,930	芹	片手プレイ
4	メタルスラッグ3	7,958,820	!!!	
5	ミスタードリラーグレート（北極）	2,036,340	H.S	ホリンガーZ 10'44"30

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ	152,290	MW	
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	723,200	YUU	
3	鉄拳4（クリスティ）	2'43"78	KHS	
4	D&D シャドーオーバーミスタラ	1938717 1921136	DEF SYU	ALL マジックユーザー 2人プレイ
5	ギガウィング（カーマイン）	117,142,593, 626,490	RGV	

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（シャンファ）	2'31"76	ハウステンボス同好会	ALL
2	バトルサーキット（サイバーブルー）	12,811,900	OHW様	ALL
3	バーチャファイター4 エボリューション	3'53"83	投げ鬼☆総番長	ALL ウルフ
4	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	923,500	Seni	ALL
5	ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	890,600	FBI	ALL

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア 募集 掲載店

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア8月号掲載）は
2003年
5月18日（日）
までに出されたスコアで、
5月23日（水）
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

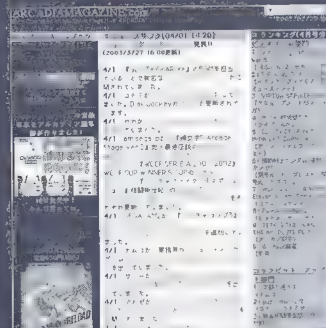
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/ tobby/top.html
■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/ shimada/■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

11th chapter. 最終スコア一覧表その5

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

1993年に集計開始したタイトル（後編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考＆ルール
ワールドヒーローズ2	ハンゾウ	9,674,500	キャラ別にスコアで集計
	フウマ	9,311,200	
	ドラゴン	9,551,800	
	J. カーン	9,028,600	
	ラスプーチン	8,430,500	
	ジャンヌ	9,431,400	
	ブロッケン	9,272,200	
	マッスルパワー	10,154,200	
	キャプテンキッド	9,241,200	
	エリック	9,089,800	
	リョウコ	10,187,200	
	シュラ	9,302,900	
	マッドマン	9,257,700	
	マキシマム	9,326,500	
戦国エース	ジェーン	1,919,400	キャラ別にスコアで集計
	天外	1,955,300	
	犬王丸	1,839,300	
	こより	1,912,300	
	アイン	1,915,500	
	源内	1,873,200	
キャディラックス		4,879,400	スコアで集計
マーシャルチャンピオン	マハンバ	532,500	キャラ別にスコアで集計
	アヴゥ	564,300	
	ティティ	566,300	
	ボビー	578,900	
	陣	562,000	
	ゴルドー	555,500	
	禅	513,300	
	レイチェル	581,200	
	ホイ	568,900	
	ケイオス	546,200	

今回は1993年後半の最終スコアを紹介。中でも通常使わない2P側を操作してスコアを狙うものと特殊な打ち切りを解説しよう。

2P側のレバーが決め手？

通常、格闘ゲームでCPU戦をプレイしているときには、自分の側ではないコンパネのレバーやボタンは必要ないもの、というのが当たり前だ。しかし、中にはそれを使うことでよりハイスコアを狙えるタイトルがある。左表の中の『ワールドヒーローズ2』と『機動戦士ガンダム』がそれに当たる。

『ワールドヒーローズ2』では、CPUキャラに対してつかみ攻撃を決めたときに2P側のレバーを振ると、通常はつかみが外れるタイミングはランダムで決まるのだが、任意に調整できるようになるのだ。これによりダブルK.O.を狙う際の体力調整がしやすくなるだけでなく、つかみ攻撃をした分だけ点数が高くなるというわけだ。

『機動戦士ガンダム』の方は、さらにすさまじい。完全ではないもののなんと2P側のレバーで、CPUキャラを動かせるのだ。

CPUをある程度操作できることにより、点の高い技を当てやすくなったり、ドローまたはダブルK.O.の成功率が高くなるという効果があるのはいうまでもない。

ほかにも同様の現象として表にはないタイトルだが、『ぷよぷよ』では2P側のレバーを左右どちらかに入れたままにすると、CPUがぷよを下へ速く置けなくなり（効果は前半ステージのみ）難度が下がるという現象もある。

集計打ち切りの補足

左表の中でも打ち切り理由が特殊なタイトルの補足をしておこう。まず、『ブルーホーク』。このタイトルには永久パターンが存在しているので、面数集計が開始された。しかし、6周目以降は難易度が上がらず、これ以上の集計続行にはほとんど意味が無いということで、打ち切りになったのだ。

次に『ニューマンアスレチックス』はコマ送りでゲームを進行できる方法が見付かり、簡単にタイミングを計ったり最速で連射できるようになってしまったため集計が打ち切られている。

RULES
最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈3月17日以降（4月20日締め切り分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**カラフルハイスクール**……【運命のハート数】の1部門で集計。

●**新豪血寺一族 闘婚 マチュリメレー**……部門別集計をせず【スコア】で集計します。
※モード、使用キャラなどは問いません。

●**ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル**……部門別集計をせず【スコア】で集計します。
※モード、使用キャラなどは問いません。

●**頭文字D アーケードステージ**……頭文字D アーケードステージVer.2には移行せず【妙義 左回り、妙義 右回り、碓水 左回り、碓水 右回り、秋名下り、秋名 上り、八方ヶ原 往路、八方ヶ原 復路】の8部門で集計します。

●**ケツイ 絆地獄たち**……【通常モード タイプA、通常モード タイプB、裏2周目 タイプA、裏2周目 タイプB】の4部門で集計します。

●**闘幻狂 ロード オブ ザ ソード**……キャラクター別【朱星寒、上官瑾、呉品、熊千千、黄荷、葛天雷】の6部門で集計します。

●**式神の城II**……初回はキャラ別無し、2回目集計から【光太郎、小夜、金、ふみこ、玄乃丈、ロジャー、ニーギ】と【2P同時プレイ】の計8部門で集計します。

●**クレイジータクシーハイローラー**……【ウエストコースト、グリッターオアシス、スモールアップル】の3部門で集計します。使用キャラは問いません。

●**タイムクライシス3**……部門別集計をせず【スコア】で集計します。

●**頭文字D アーケードステージVer.2**……【妙義 左回り、妙義 右回り、碓水 左回り、碓水 右回り、赤城下り、赤城 上り、秋名下り、秋名 上り、八方ヶ原 往路、八方ヶ原 復路、いろは坂下り、いろは坂 逆走】の計12部門で集計します。使用車種、カードの使用、モードなどは問いません。

■**集計打ち切りのタイトル**

●**バニクルパネクル**……【お気らくコース】はカウンターストップのため集計を打ち切ります。

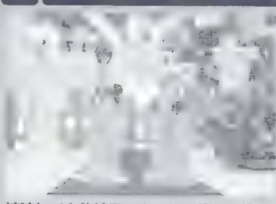
ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
メタモルフィックフォース		511,800	スコアで集計
靡神	連付き	2,158,910	連射別で集計
	連なし	2,156,220	
ヘビースマッシュ		2,993,600	スコアで集計
エアーコンバット		138,910	スコアで集計
トップランキングスター		2,472,600	スコアで集計
四川省Ⅱ		9,999,999	カンストのため集計打ち切り
ナックルバッシュ		38,880,600	スコアで集計
餓狼伝説スペシャル	山田 十平衛	2,810,000	キャラ別にスコアで集計。ジョー・東とダッグ・キングは永久パターン発覚のため集計打ち切り
	チン・シンザン	2,683,800	
	ビッグ・ベア	2,728,000	
	テリー・ボガード	2,777,900	
	不知火 舞	2,744,800	
	キム・カッファン	2,739,500	
	アンディ・ボガード	2,725,000	
	タン・フー・ルー	2,686,200	
	ビリー・カーン	2,701,700	
	ローレンス・ブラッド	2,737,700	
	アクセル・ホーク	2,690,500	
	ギース・ハワード	2,808,200	
	ヴォルフガング・クラウザー	2,852,300	
ぐっすんおよよ		6,856,000	モードは問わずスコアで集計
ニューマンアスレチックス		全部門集計打ち切り	バグ発覚のため集計打ち切り
ノストラダムス		9,999,999	カンストのため集計打ち切り
クイズクレヨンしんちゃん		3,040,800	スコアで集計
クイズ早押し選手権		800	スコアで集計
オーマイガァー!		1,038,600	スコアで集計
ウォーオブエアロ		2,421,400	スコアで集計
キース&ルーシー		3,010,000	スコアで集計
クイズめくるめくストーリー		ALLクリア	ALLクリア統一で打ち切り
スーパーストリートファイターⅡ	リュウ	2,543,800	キャラ別にスコアで集計
	E. 本田	2,191,900	
	ブランカ	2,037,700	
	ガイル	2,279,100	
	ケン	2,520,400	
	ザンギエフ	2,225,600	
	春麗	2,123,900	
	ダルシム	2,038,200	
	M. バイソン	2,060,600	
	バルログ	2,253,800	
	サガット	2,305,100	
	ベガ	2,040,500	
	T. ホーク	2,067,100	
	キャミィ	2,177,600	
	ディージェイ	2,191,700	
	フェイロン	2,180,300	
セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ		1,824	スコアで集計
おいしいパズルはいりませんか		303,200	スコアで集計
バイオレントストーム		11,038,400	2周設定のスコアで集計
仮面ライダーバトルレーサー		2,425,030	スコアで集計
サイバースレッド		14,807	スコアで集計
ナイトスラッシャーズ		1,883,800	スコアで集計
アースジョーカー		2,065,300	スコアで集計
ポンジャックツイン		10,000,000+α	1千万点+α達成のため打ち切り
爆烈クラッシュレース		681,200	スコアで集計

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
海底大戦争		2,370,020	スコアで集計
スーパーワールドコート		ALLクリア	ALLクリア統一で集計打ち切り
ガイアポリス	連付き	13,876	連射別にスコアで集計
	連なし	13,381	
ブルーホーク		7周クリア+α	難易度が上限に達したため集計打ち切り
クイズチャンネルクエスチョン		3,541,300	スコアで集計
スーパーチェイス		5,543,880	スコアで集計
グランプリスターⅡ		3'03"68	全部門合同、タイムで集計
魔法大作戦	ガイン	3,740,910	キャラ別にスコアで集計
	チッタ	3,839,610	
	ミヤモト	3,804,640	
	ボーンナム	3,830,470	
パニッシャー		9,999,900	カンストのため集計打ち切り
アウトランナーズ	北ヨーロッパ	3'16"07	コース別にタイムで集計
	スイス	3'14"20	
	アトランティック	3'16"35	
	スペイン	3'14"44	
	ケニア	3'18"59	
	ロシア	3'15"90	
	中国	3'14"92	
	日本	3'15"84	
	ホンコン	3'18"45	
	オーストラリア	3'16"24	
超時空要塞マクロスⅡ	ビギナー連付き	3,809,530	部門、連射別で集計
	ビギナー連なし	3,681,920	
	ミディアム連付き	4,107,490	
	ミディアム連なし	3,942,010	
	エキスパート連付き	4,619,380	
	エキスパート連なし	4,499,640	
シャドーフォース		881,430	スコアで集計
ダブルウイングス		4,101,000	スコアで集計
ゼロチーム		14,008,870	スコアで集計
大王		20,624,990	スコアで集計
サムライスピリッツ		ALLクリア	集計打ち切り
タントアール		ALLクリア	集計打ち切り
エメラルディア	ノーマルモード	カンスト時の最小レベル集計L60	部門別で集計
	アドベンチャーモード	4,275,692	
ラッキー&ワイルド		1,597,030	スコアで集計
マッスルボマー	シングルマッチ	1,137,000	部門別にスコアで集計
	チームバトルロイヤル	1,200,200	
バーニングライバル	アーノルド	339,400	キャラ別にスコアで集計
	クレイズ	356,200	
	ジャクスン	1,483,500	
	サンタナ	328,900	
	シンゲン	438,800	
	ミスター陳	806,900	
	アスカ	589,500	
	ビル	436,200	
機動戦士ガンダム	ガンダム	1,669,400	キャラ別にスコアで集計
	ザク	1,609,300	
	グフ	1,400,600	
	ドム	1,473,600	
	ズゴック	1,620,200	
	ゲルググ	1,603,200	
ワールドラリー		83,351	スコアで集計

アルカディア 読者プレゼント

セガ様ご提供

5 新世紀エヴァンゲリオン EXウェディングフィギュア 3名様



綾波レイと惣流アスカ・ラングレーどっちを選ぶ? いや二人ともセットなので心配ないないから応募して!



あしたのジョーは永遠に燃え尽きない!!

6 あしたのジョー コミックパッケージ キーチェーンフィギア 3名様

ジョイポリスでは、毎月いろいろなイベントを予定中だよ。

7 ジョイポリス パスポート 5組10名様



バンプレスト様ご提供

1 ギルティギア イグゼクス 胸像コレクションセット 5名様

闘劇ですごい盛り上がりをみせた「GG XX」。その胸像コレクションをプレゼント!!



3 ルパン三世 DXフィギュア5 ～華麗なる逃亡者～ 5名様



不二子の前だからなのか、やたらかっこいいルパンのフィギアをプレゼント!

2 機動戦士ガンダムSEED ストライクガンダム フルウェポンセット 3名様



変形までするガンダムSEEDのフルウェポンセットを3名様にプレゼント!

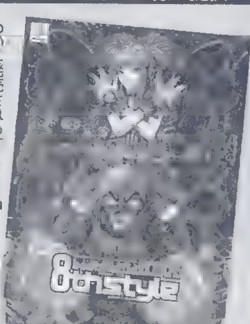


4 ガンダムシリーズ ～Zの系譜～ フィギュアキーホルダー 3名様

百式からZガンダムまでバラエティに富んだガンダムシリーズのフィギアキーホルダが欲しい君にプレゼント!!

コナミマーケティング様ご提供

ついに発売される「beatmaniaⅡDX9th style」。この8thのポスターをゲットするチャンスは今しかないかもよ!!



12 『beatmaniaⅡDX 8th style』販促用ポスター 5名様

コナミミュージック様ご提供

11 サイン色紙 2名様

「pop'n music☆アーティスト大集合! 3」に参加されたアーティストから、フレディ波多江/亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat.MAKI・Sana/SASEBO BROTHERS/School・Mickin'/パーキッツ/NAOKI presents/新堂敦士(以上、敬称略)のサイン色紙を、各2名の方にプレゼント! ハガキの自由欄にサインを希望するアーティストのお名前も明記してください。

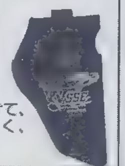


ナムコ様ご提供

9 ナンジャタウン パスポート 5組10名様



大人気のナンジャタウン! カップルで楽しめる名所だよね!!



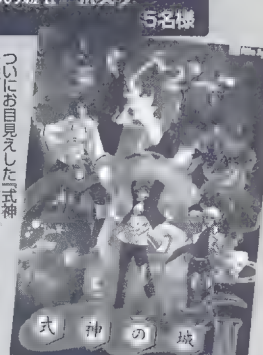
これを身に付けて、早撃ちのごとく、電話に出よう!!

10 『タイムクライシス3』ガン型携帯ホルダー 5名様

タイトー様ご提供

8 『式神の城Ⅱ』ポスター 5名様

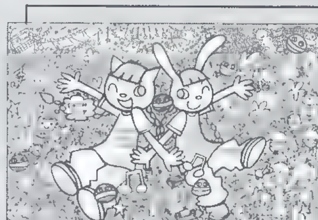
ついにお目見えした『式神の城Ⅱ』。新キャラをプラスした本作は、やり込む価値あり!! もちろんキャラもグッド!!



締切 2003年5月28日(水) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて書いてご応募下さい。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。



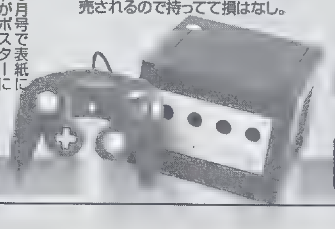
本誌、2月号3月号で表紙になったイラストがポスターになったよ! 応募してね。

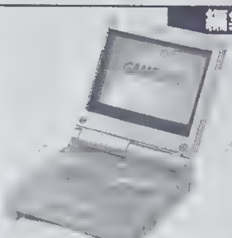
15 折り目無しポスター 10名様

編集部提供

14 ニンテンドー ゲームキューブ 1名様

これから先、「F-ZERO GC(仮称)」など、アーケードに対応したゲームが発売されるので持ってて損はなし。





旅行のお供に持ち運び便利なゲームボーイアドバンスSPはいかがですか?

13 ゲームボーイアドバンス SP 4名様

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

ARCADIA 次号予告

次号7月号 No.38は

5月30日(金)発売予定

予価650円

B2ポスター付

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

新作

beatmania II DX 9th style
(コナミ／コナミマーケティング)

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
(プレイモア)

RPGをメダルゲームで遊ぶ!?
前代未聞のゲームに迫る!!



イラスト：『Dragon Treasure』
©OVERWORKS/SEGA,2003

アヴァロンの鍵
(ヒットメーカー／セガ)

F-ZERO AC(仮称)
(アミューズメントヴィジョン／セガ　監修：任天堂)

ドラゴントレジャー
(オーバーワークス・セガメカトロ研究開発部／セガ)

掲載予定タイトル

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(アークシステムワークス／サミー)／ee'MALL&ポップンミュージック9(コナミ／コナミマーケティング)／ドラムマニア8thMIX(コナミ／コナミマーケティング)／ギターフリークス9thMIX(コナミ／コナミマーケティング)／式神の城II(アルファ・システム／タイトー)／兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編(童／タイトー)／METALSLUG5 (プレイモア) ／ボーダーダウン(グレフ)／バーチャコップ3(セガAM2／セガ)／タイムクライシス3(ナムコ)／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0(ヒットメーカー／セガ)／新豪血寺一族 闘婚〜Matrimelee〜(ノイズファクトリー／プレイモア)／ケツイ 絆地獄たち(ケイブ／AMI)／バーチャファイター4 エボリューション Ver.B(セガAM2／セガ)／闘幻狂 ロード オブ ザ ソード(IGS／AMI)／バトルギア3(タイトー)ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングII DX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
7月号(No.37　5月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

8月号 (NO.39 6/30) 5月19日(月)必着

9月号 (NO.40 7/30) 6月18日(水)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「ゴールデンウィーク、ゲーセンでこれをやり込む！」

●今年のGWは微妙にゴールデンじゃないのだが、都心の人は郊外の、地方の人は首都圏に出掛けてゲーセンめぐりをしてみてはどうだろうか。これを機会にゲーム大会のイベントに参加してみるのもいいだろうね。（猿渡）

●なんつーか、脱衣麻雀なら1コインクリアできても、例のオンライン麻雀にすっかり塩漬けされているワケで、勝率はたったの二割で我のタコ雀士っぷりが浮き彫り中。どっか空いてる店探してウロついてるハズ。（福田）

●せっかくの連休なので、ちょっと遠出して、思い出のゲームセンターを訪ねてみよう。閉店に次ぐ閉店で、多くの店はもう無くなっているけど、一番よく通ったあの店はまだあるはず。店長元気かな？（杉田）

●まず「タイムクライシス3」をやって、次に「タイムクライシス3」をやって、最後に「タイムクライシス3」をやるって感じでしょうか。その後、「ボウリング・フォー・コロンバイン」を見る。（マッスル北嶋）

●ゴールデンウィークは釣りに行きたいけど、休みは飛び石だしビートラ杯は行かなきゃならないし、といった感じにて、手堅くナミキで玄人相手に負けバーチャでもやりますか!?（キョー・ストラマー）

●GW中に、渋谷GIGOで「アヴァロンの鍵」のロケテが実施される予定なので、通い詰める可能性大！　あと、今年もHS渋谷で「バーチャ博」があるのでそれも。とりあえず、会社が渋谷に近くてホントよかった。（マジン）

●「#RELOAD」、全然面白いし問題無く遊べるので、黄金週間はロボカイで出陣予定。遊ばないともったいないですよ。それと3・1ですっかり小橋にほれ直したんで、5・2は応援しに行きたいですね。（河野）

●まず休めるかどうか疑問ですが、バイクを買い換えたのでちょっと遠いところのゲーセンまで遊びに行きたいなぁ、と思ってます。知らない土地での対戦は熱い！（DNDは緑の光を発するとみた！　&ぅ）

●ここにきて「VF4EVO」にすっぽりハマってしまったので、休める日は「EVO」一択。やっぱり闘劇効果ですかね、また対戦が熱く感じられます。早く低段位を脱出できるように修行せねば。（まこっぴち）

●メダルページ担当者として、やり込んでいないメダルゲームタイトルを連休を機にいろいろ触れてみようと思う。少ない投資で長く遊べるタイトルを見付けられればいいかなと。（「EVO」もやる　おじゃ）

●音ゲーばかりの私も、最近は周囲に触発されて「VF4EVO」をプレイ。まだまだ"初"なので、ゲーセンで見かけた方はお手柔らかに。とはいっても、「ポップン9」と「ドラム8th」もフル稼働。（100secあっくん）

●普段対戦ゲームばっかりやって、彼女を待たしているそこの君！　ゴールデンウィークは、大型ゲーセンに行って二人で楽しめるゲームをやってポイントアップ。バーチャカードは置いて行きなさい!!（ミックブルタル）

●闘劇熱の冷めないうちに、GW中は友達と「GGXX」の大会に参加してみます。「全国ゲーセンイベント準備会」の取材も兼ねて、普段行かない遠くの大会に行ってこようと思います。お金があれば（笑）。（田口店長）

●やっぱり渋谷でバーチャ博でしょ……といいたいところですが、去年の今ごろに一気に四段くらい転落してショックで寝こんだ（実話）イタい記憶が……。今年はひっそりカラフルハイスクールに萌える、かも。（勝田）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　福田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／五藤俊次／勝田周
■編集協力（五十音順）　アストロ／伊勢猫／HL／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山祥之／G・LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／パチ／ハメコ。／FOOすけ／FUG／福田サクテル／三重県の山本さん／ももやん
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／山田由紀子（THINKS NEO）／吉原三和（THINKS NEO）／斉藤若子／安井明美
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／eri／閃屋／斎藤コーキ／G＝ヒコロウ／なりたゆみ／ポポしじみ／ムドウ／森小太郎／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋惠／中村宣宏

【お詫びと訂正】

アルカディア5月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P134の「全国ゲームセンターイベント準備会」におきまして、プラボ浦上店の担当者が「村上氏」となっておりましたが、正しくは「村岡氏」でした。
●P136の「ゲームセンターイベントリスト」におきまして、「エリナ」の「VF4EVO」大会の日程が3月2日となっておりましたが、正しくは4月5日でした。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

月刊アルカディア 6月号 [No.037]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.037

第5巻 第6号 通巻第37号　平成15年6月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-06

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は198ページに掲載されています。
回答欄は記述式になっています。鉛筆ではなくてかまいませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア　6月号【No.37】　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～73の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～73の番号の中から選んでください。

1 表紙：式神の城Ⅱ
2 目次
3 エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスプイシー カオス
4 アヴァロンの鍵
5 メタルスラッグ5
6 「闘劇」初代王者決定！ ～新たな目標が生まれた日～
7 ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
8 GGXXアソシエーションXX
9 バーチャコップ3
10 ドラゴントレジャー
11 アルカディアニュースフラッシュ
12 アルカディアデータベース
13 日本縦断 ゲームセンターマップ
14 魂を籠める者：オーバーワークス
15 ボーダーダウン
16 式神の城Ⅱ
17 タイムクライシス3
18 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
19 セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.
20 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
21 新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
22 クレイジータクシーハイローラー
23 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0
24 ケツイ 絆地獄たち
25 バトルギア3
26 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
27 バチャっ子インフィニティ エボリューション
28 頭文字D アーケードステージ Ver.2
29 闘幻狂 ロード オブ ザ ソード
30 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
31 闘劇特集
32 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 チャレンジ トゥー アルティメット バトル
33 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
34 ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル
35 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001
36 ソウルキャリバーⅡ
37 ストリートファイターⅢ 3rdストライク ファイト フォー ザ フューチャー
38 スーパーストリートファイターⅡX グランドマスター チャレンジ
39 ジャンク新聞
40 アーケードゲーム ライブラリー
41 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
42 ルックバック！　アーケードゲーム
43 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
44 アーケーダー・ネオ
45 ハードウェアミュージアム
46 全国ゲーセンイベント準備会
47 ジョイスティックトゥルーバーズ
48 ビートマキシマム
49 ポップンミュージック9
50 ee'MALL
51 ギターフリークス9thMIX
52 ドラムマニア8thMIX
53 ビート・レイジングⅡDX
54 ポップンな関係スペシャル ポップンライブリポート
55 筐体百景
56 プライズワンダーランド
57 コスプレ・プレイスタイル
58 KOFッ子キングダム
59 アルカディア フロンティアーズ
60 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ
61 アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
62 設定資料集：式神の城Ⅱ（前編）
63 そんなんアリカ
64 ゲームメーカー・ナウ!!
65 デジタル・ディスク・アーカイヴ
66 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
67 ぶつかる猛者通信
68 アルカデ チャット倶楽部
69 パンドラキャラット改
70 アルカディアクーポン
71 ハイスコア全国集計
72 プレゼント
73 次号予告・募集記事
74 エディトリアルデパートメントガゼット
75 ポスター：ポップンミュージック9

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10予備校生
11大学生
12大学院生
13会社員
14自営業
15主婦
16フリーター
17無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ゲーム名	
集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）	
面数	
難易度	
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前	
	電話	
	住所	

スコアネーム（最大20文字）	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　　　　　　　　印

50円切手を
貼ってください

郵　便　は　が　き

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.037

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　　名		歳	男・女	型
生年月日	19　　年　　月　　日	電話　　（　　）		
住　　所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		□はい　□いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！


TAITO
Alfa System
式神の城 II
倒すは「世界の秩序」!! しかし、そこにあったのは....。
大人気シューティングゲームが新キャラクターを加えて、さらにスケールアップ!
ハイリスク・ハイリターンの「テンション・ボーナス・システム」搭載!
NAOMI
GD-ROM SYSTEM
©2001,2003 Alfa System co.,ltd All rights reserved.

ARCADIA
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE 月刊アルカディア No.037
平成15年6月1日発行（毎月1回1日発行） 第4巻 第6号 通巻第37号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀寿 発行所／株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価650円 本体619円



雑誌11547-06 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547060651